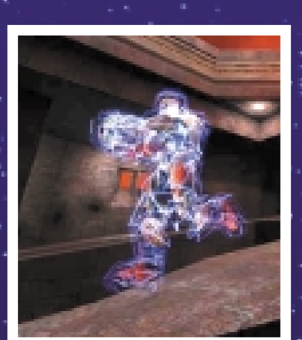
www.game-exe.ru



#5(46)'99

Нам дали достаточно, чтобы пустить слюнки, набегаться по единственному уровню до одурения и ждать, ждать, ждать...



Quake 3: Arena

Стр.58

"АЛЛОДЫ-3: ВОЗРОЖДЕНИЕ"

"ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ"

PRIVATE WARS

"ШТОРМ"

"КНЯЗЬ"

AWOLDE: BESTIARY

"ГРОМАДА: ОТМЩЕНИЕ"

"КОРСАРЫ"

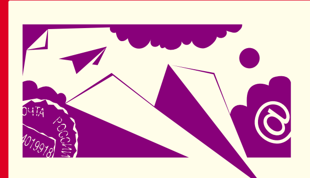
"ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ"

Redemption Allods III

СТР.34-52

ИГРАТЬ ПО-РУССКИ

Game EXE #5'1999



ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ... 4



GAME-ИНФОРМБЮРО 8



В ЦЕНТРЕ 34

Девятое мая. День Победы. Обещают снег и до минус пяти. У нас в доме не топят. И нет горячей воды. Опять же Виктор Черномырдин. Руки не попадают по кнопкам. В стране кризис. Что-то с рублем. Игры не продаются. Делать здесь игры могут только сумасшедшие люди. Потому что в стране кризис...



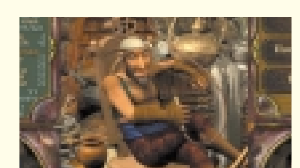
онечно, рассказать обо всех российских играх, проанализировать передовой опыт, выявить отстающих, наметить маяки и тенденции — задача колоссальная (даром что кризис и все нормальные люди торгуют и челночат), хотя все еще подъемная. Но в прожекторе давно не меняли лампочки, и что-то просто осталось в тени. Поэтому предупреждаем: "освещено" не все. И даже не все хорошее. Кто-то из разработчиков задолго до уехал на заработки в собственные деревни (без картошки зимой, сами знаете как...), про кого-то совсем недавно писали, кто-то из авторов пошло отлынивает, защищая последний в жизни диплом.



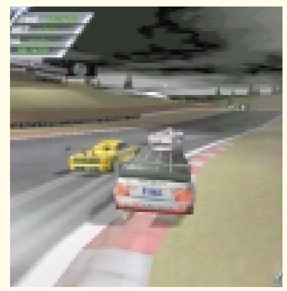
ACTION 54



СТРАТЕГИИ 77



СИМУЛЯТОРЫ 90





ЖЕЛЕЗО 99



ВПРОК 108



Quake 3: Arena Test



Midtown Madness



Requiem: Avenging Angel



Sports Car GT



Wild Metal Country





IN THIS ISSUE

Cover Story

Games Made In Russia
100% pure juice: .EXE reports about current projects by Russian game developers.

Positioned now as strategy with RPG elements, **Allods-3: Resurrection**, by Nival Interactive, can boast of a working engine, an interactive demo and a clear perception what it is going to be by the end of the year. Astonishingly beautiful. Realistic in every detail. Allows to build countless versions of your own weapons and magic spells.

Scheduled for release in the Fall, **Corsairs/Sea Dogs**, by Akella, will be a picturesque first-person 3D exploration of the world of sea pirates with all its typical attributes.

After a break up with a would-be publisher, **Awolde: Bestiary**, by MiSTland, didn't die at all and only gained strength around its fascinating and powerful 3D strategy engine. Supporters and publishers wanted to complete the project.

Despite its pretentious monstrous name, the recently released **Gromada**, by Gromada, Inc./Buka, turns out a mere console-style arcade. Nostalgic reminiscences of our childhood! Anyway, we attached a list of home reading to study for Building an 8-Bit Arcade Game 101. Might be helpful someday.

Tons of metal in a game with a "human touch" is what **Iron Strategy**, by Nikita Ltd., stands for. We tested it and liked it. Learn more about the four worlds of IS, its universal engine and multiplayer features, and its online incarnation in our interview with **Nikita Skripkin**.

Originally promised for release in the Fall of '97, **Kniaz**, by 1C, is still under construction, now at the stage of beta-testing. Totally redesigned over the past year and to some extent simplified, it maintains a balance between RPG and strategy. A couple more months to go and you'll be able to make your own magic drink of roots and berries.

TS Group Entertainment continues to make its own tactical combat sim, **Private Wars**, with a powerful 3D engine, lots of detail and interesting ideas yet to be realized in the game.

The authors of **Storm**, by Madia/Buka, say it is going to be a sim, we believe it is an eye candy overkill. Please, do not forget that action fans love great detail and physical realism too! Make it their day!

Finally, we can hardly add anything new about **Vseslav**, by Snowball Interactive, after its producer Sergei Klimov has already said a whole saga over the past two years about this fabulous project. Don't you know the name of this game? When your car is stuck and you keep pushing the accelerator? Bald tires and a monster engine don't go together well. Makes you feel warm though. Or perhaps Snowball is after something else.

Action

Neither weapons, nor graphics managed to impress us in **Quake 3: Arena Test** (Linux version), by id Software/Activision. Those few innovations, such as improved graphics, brighter colors, and improved multiplayer engine are enough for a test but will be insufficient in a future demo.

With its fascinating British accent, **Grand Theft Auto: London 1969**, by DMA Design/ASC Games, is a brilliant add-on to a classic game, our Twister'97. Who said that retro cannot be great fun!

Midtown Madness, by Angel Studios/Microsoft, offers quite a thrilling experience and invites you to do it over and over again. You are destined to get to know every street corner and every bridge in Chicago. A Chicago Open Streets Race Sim – sounds great! **Our Choice!**

Requiem: Avenging Angel, by Cyclone Studios/3DO, came out a true "FPS of Biblical Proportions", just as promised. Do away with prejudice and start your deadly game - a FPS with atmosphere and superb sound. A Must-Play! **Our Choice!**

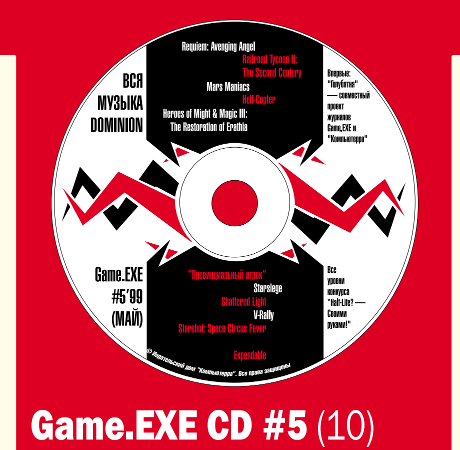
Wild Metal Country, by DMA Games/Gremlin, made a long way ahead from its demo. Now it is an all-consuming time killer that makes arcade metal heart go wild! **Our Choice!**

Simulators

Sports Car GT, by Image Space Incorporated/EA, is surely the best available sim of GT circuit racing. Thrilling, exciting, cool! **Our Choice!**

Hardware

Who could dream of a 32 Meg of RAM standard on board a video card a year ago? Now it is pronounced standard. We tested new 2D/3D cards that meet this standard. **3dfx Voodoo 3 2000** received **Best Buy!**



Game.EXE CD #5 (10)

Демо-версии игр
Requiem: Avenging Angel • Mars Maniacs • Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia • Starsiege • V-Rally • Railroad Tycoon II: The Second Century • Hell-Copter • "Провинциальный игрок" • Shattered Light • Starshot: Space Circus Fever • Expendable

Патчи
Close Combat III: The Russian Front v3.0b Patch • Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe Beta Patch • Gangsters: Organized Crime Patch 3 • Half-Life v1.0.0.9 Patch • Hell-Copter Update • Heroes of Might & Magic III v1.1 Patch • Mars Maniacs Demo Patch • MechWarrior 3 Demo Patch • NASCAR Revolution v1.01 Patch • Redline Patch • Requiem v1.1 Patch • SiN v1.04 Patch • StarSiege v1.002 Patch • Uprising 2 Patches • Warzone 2100 v1.01 Patch (BETA)

Утилиты
98Lite v1.3 • Addict v2.02 • Aladdin Expander v5.0 • All Screen PRO v1.1 • AtGuard v3.10 • BestCrypt v6.06 • BigDisk v1.5 • BinaryWork CPU Controller v1.0 • Buzof v1.44 • Cacheman v3.60 • AquaScape v.99 • Chess Ballet Screensaver v1.6 • ActiveMovie Screensaver v2.01 • NetZIP Deluxe v6.5 • Webshots Desktop (от 7.04.99) • WillowTalk v2.5 • Y2K Test v1.14 • Webdog v1.06 • GameSpy 3D v2.0.8 • Apollo v30 • CD/Spectrum Pro v3.4.349 • MP3 Organizer v2.1 • Soritong v1.0 Beta 3 • The Pulse v0.91 • WPlay MP3 Player v1.70.5 • MP3-Wolf v1.04 Build 003 • MP3Spy v1.0 • CD Stomper v2.5 • FullCD v1.05.1bd beta • DiscPlay v4.1 Beta 6b Prerelease • PowerPlay v1.30 • Quintessential CD v1.27 • AntiViral Toolkit Pro by Eugene Kaspersky для Windows 95/98/NT. Версия 3.0 Build 129

Голубятня
98Lite v1.3 • AtGuard v3.10 • Columbine Bookmark merge v 3.3 • eFX v0.1.0 • EVWM • FreeMem v4.1 • IconDock v1.0 • Mac Vision v 8.178 • Opera Beta v3.6 • RaVwm v2.0 • Reveal Developer's Release, Build 104

Бонус
Музыка
Вся музыка Dominion: Storm Over Gift 3.

Уровни
Все уровни конкурса "Half-life? — Своими руками!"

Реклама в номере



ООО "Издательский дом "Компьютерра" — Computerra Publishing House

Издатель — **Publisher**
Михаил Новиков — Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru



Номер 5 (46), май 1999 г. — Issue 5 (46) May, 1999
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine" — Published as "Магазин игрушек/ Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8 — 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385 — Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Редакция — **Editorial Board**

Главный редактор — **Editor-in-Chief**
Игорь Исупов — Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор — **Art Director**
Гамлет Маркарян — Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru

Редактор отдела стратегий — **Strategy Editor**
Олег Хажинский — Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела Action-игр — **Action Editor**
Господин ПэЖэ — Mr. PG
pg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов — **Sim Editor**
Андрей Ламтюгов — Andrei Lamtiugov
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела RPG — **RPG Editor**
Александр Вершинин — Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа — **Hardware Editor**
Николай Радовский — Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер — **Designer**
Денис Гусаков — Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Корреспонденты — **Writers**
Роман Косенко — Roman Kosenko
Frag Сибирский — Frag Sibirsky
Михаил Судаков — Mikhail Sudakov
Михаил Калинченков — Mikhail Kalinchenkov

Веб-редактор — **Web Editor**
Андрей Ом — Andrei Ohm
ohm@aha.ru

Веб-мастер — **Web-master**
Антон Васильев — Anthony Vasilyev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба — **Advertising**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина — Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки — **Sales, Distribution & Subscription**
ЗАО "Компьютерная пресса" — Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 — Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Представительство в Латвии — **Representative in Latvia**
ИП "Svegs" г.Рига — Svegs, Riga
Тел.: 7-615-418 — Tel.: 7-615-418

Подписка в США — **Subscription in the USA**
Victor Kamkin Inc. — Victor Kamkin Inc.
Тел: (301) 881-5973, (212) 673-0776 — Tel: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Техническая поддержка — **Technical Support**
Евгений Васильченко — Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать — **Printer**
SCANWEB OY, Finland — SCANWEB OY, Finland

Тираж 30000 экз. Цена свободная — Circulation 30,000 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835 — The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель — **Founder**
Дмитрий Мендрелюк — Dmitry Mendreliouk



Об "отставании" и не только

Уважаемый Николай Радовский, уважаемая редакция.

С сентября 97 года я являюсь постоянным читателем Game.EXE, в частности железного отдела, и в целом доволен качеством статей. Несколько раздражает ваше отставание от производителей железа. Так, уже давно вышли новые карты ATI, а публикаций до сих пор нет. Аналогичная ситуация с 3D-звуком. Статья вышла с большим опозданием и, к сожалению, оставляет желать лучшего.

Речь идет о карте MX300 и загрузке CPU. Не спорю, MX300 действительно монстр по пожиранию ресурсов. Но мне кажется, что ваша оценка загрузки процессора, мягко говоря, некорректна. Попытаюсь объяснить, почему. Если я не ошибаюсь, то скорость (fps) демо-ролика, обратно пропорциональна времени проигрывания. А значит, скорость звуковых эффектов (аналог fps) возрастает пропорционально росту fps. Если это не так, тогда объясните мне, почему в Half-Life на PII-450 падение составило 20,1 fps, а на PII-300 всего 12,8 (данные взяты из номера 3'99). К сожалению, вы ограничились лишь констатацией этого факта, а ведь из него вытекает один очень интересный момент, также ускользнувший от вашего, в данном случае, слуха.

У меня Celeron 450, 3Dfx 2(12), 64, MX 300. Когда частота Voodoo 2 была 100 МГц, в богатых звуком местах Half-Life (800x600) превращался в слайд-шоу, при этом выпадала часть звуковых эффектов. Стоило мне понизить частоту до 80, как все встало на свои места. И я уверен, что большинство геймеров просто не отличит 45 fps от 65, зато пропадание звука трудно не заметить. Думаю, не каждый допрет понизить частоту видеокарты, а просто, прочитав вашу статью, пойдет менять MX 300 на Live. Даже если вы не опубликуете мое письмо, вам все равно придется поднимать этот вопрос после выхода A3D со вторичным отражением.

Что касается железного отдела вообще, то если вам еще не надоели крики геймеров о его бесполезности в игровом журнале, то вы можете продолжать тестировать винты, имеющие лишь косвенное отношение к играм, или пишущие CD-ROM'ы (это вообще не в тему). Ну а если вы хотите, чтобы страницы ваших статей не пролистывались, как игра с 50-процентным рейтингом, не только читались, но ксерились (сам ксерил статьи о Voodoo), то, наверно, стоит помещать побольше аналитической информации, а не искать разницу между разными вещами (A3D и EAX). Мне, например, хочется знать, будут ли игры, оптимизированные под 3DNow! или SSE, обеспечивать (на соответствующем CPU) высокий уровень fps, при каком бы то ни было стандарте 3D-звука (A3D 2.0 , 3.0 и т.д.), использующем обычные инструкции CPU. Ответы на подобные вопросы я бы и хотел получать из ваших статей.

С уважением,

Сергей (prozaic@aha.ru).

Николай Радовский (nradov@game-exe.ru):

Здравствуйте, Сергей.

Не соглашусь с вашими упреками в отставании. Во-первых, в подавляющем большинстве случаев я тестирую железо еще ДО его появления в широкой продаже. Во-вторых, печатные издания, ежемесячники тем более, в принципе не могут соревноваться в оперативности с Web-сайтами (вы же о них, верно?). В-третьих, .EXE обычно освещает большинство свежих железяк одним из первых — применительно к остальной российской компьютерной прессе. Наконец, есть и четвертый аргумент. Да, я мог бы выдать обзор Rage Fury в марте, а не в апреле. Только тесты пришлось бы проводить на beta-драйверах с уродливым 16-битным дизерингом, нечетким мип-мэпингом и лагом в OpenGL-играх. Результат такого обзора, думаю, очевиден. Далее, на момент появления номера в продаже ATI опубликовала бы новые драйверы (те, с которыми я и тестировал плату для апрельского номера), лишенные большинства ошибок. Проиграли бы в первую очередь читатели, получившие негативную рецензию на добротную железку.

Материал о 3D-звуке вышел через месяц после появления MX300 в продаже. Никак не могу назвать это опоздание катастрофическим.

А теперь о ваших обвинениях в неточности. В принципе, достаточно вашего же признания недетских аппетитов MX300. Я считаю требования платы непомерно завышенными, вы — нет. Давайте разберемся.

Вы абсолютно правы: скорость (измеряемая в fps) демо-ролика действительно обратно пропорциональна времени проигрывания оного. Хуже того, авторитетные источники (курс физики средней школы) гласят, что АБСОЛЮТНО любая скорость обратно пропорциональна времени. Однако дальнейшие ваши выводы некорректны. Дело в том, что необходимые для 3D-звука расчеты не связаны напрямую ни с геометрическими вычислениями кадров, ни с их (кадров) количеством. Это два типа задач, равноправно борющихся за ресурсы ЦП. В итоге каждая получает некий ПРОЦЕНТ процессорного времени. Поэтому и связанные с 3D-звуком падения fps на различных ЦП следует сравнивать не в абсолютных величинах, а в процентном отношении. Так, в тесте Half-Life MX300 съел 28,6% fps на Pentium II 450 и 26,3% fps на Pentium II 300. Согласитесь, цифры очень близки (разница в 2,3% укладывается в погрешность измерений).

Мне трудно однозначно судить о причинах изложенных вами проблем с Half-Life. Во-первых, и ЦП, и 3D-ускоритель вашего компьютера были разогнаны. Никаких гарантий стабильной работы системы в этом случае нет (хотя симптомы не похожи на последствия разгона). Предположим, оверклокинг здесь ни при чем. Тогда эффект можно объяснить так: снизив тактовую частоту 3D-ускорителя, вы уменьшили загрузку ЦП, заставив его дольше ожидать окончания растеризации каждого кадра. Освободившиеся таким образом ресурсы центрального процессора и съел MX300, справившись наконец с обсчетом первичных отражений всех источников звука. Фактически, снизив частоту 3D-акселератора, вы вручную (несколько варварским методом) перераспределили ресурсы ЦП между ним и звуковой платой. Теоретически, с этой задачей обязаны справляться ОС и сама игра, но никак не пользователь.

Далее. Допустим, звук в Half-Life вы побороли, пожертвовав частью fps. Теперь подумайте о том, что будет твориться в новых, сильнее загружающих ЦП 3D-играх. Фокус со снижением частоты 3D-ускорителя может там не пройти: во-первых, fps и так невелики, а во-вторых, для освобождения необходимого количества ресурсов частоту придется понижать куда радикальнее. Может, лучше сразу заменить Voodoo 2 на Voodoo Graphics, да и дело с концом?

Кстати, A3D 2.0, учитывающий вторичные отражения звука, будет делать это точно так же, как Live! считает первичные: то есть через механизм реверберации, игнорируя реальную геометрию помещений. Так за что, собственно, боролись?

Как ни странно, мне еще не надоели крики игроков о бесполезности моего раздела (тем более и криков этих нет). Здесь возможны две причины: либо я чрезмерно терпелив (читай: зануден), либо круг кричащих узок (со всеми вытекающими отсюда последствиями). А вот совет не искать разницы между разными вещами можно трактовать только единственным образом: начиная с этого номера мне необходимо всецело посвятить себя поиску разницы между одинаковыми вещами. Задача, безусловно, увлекательна. Правда с тематикой железного отдела она соотносится слабо, а раздела схоластики в .EXE пока, увы, не предвидится.

Краткий ответ на ваш последний вопрос: да, будут. Как я уже говорил, оптимизация кон-

вейера геометрических вычислений под один из наборов SIMD-инструкций с плавающей точкой (SSE или 3DNow!) приведет и к увеличению fps, и разгрузке ЦП. Так что жадный до ресурсов A3D 2.0 от подобной оптимизации только выиграет.

Игорь Исупов (garry@game-exe.ru):

Два слова насчет якобы бесполезного тестирования винчестеров и прочих пишущих CD-ROM'ов. Просто первый раз сталкиваюсь с такой точкой зрения. Согласитесь, Сергей, про винты вы для красного словца, а? Потому что доказать принадлежность этой компьютерной детальки к миру игр так же просто, как вам было набить эту самую странную фразу. Со вторым агрегатом тоже все очевидно: если господин прогресс предлагает вам на выбор два CD-ROM-устройства – обычное и точно такое же, но с дополнительной и очень полезной функцией (чтобы, скажем, "демки" из Интернета записывать), вы что предпочтете? Вот и я о том же.

Как это у вас получается?!

Здравствуйте, Николай!

Хотя я и не застал времена "Магазина игрушек", однако процесс рождения "железных обзоров" проходил на моих глазах. Должен признаться, что железный отдел – это те страницы, которые хочется изучить в первую очередь в свежем номере .EXE. Как это ни странно для игрового журнала, но факт. То ли нет больше интересных игр (знакомые люди так утверждают, и, к сожалению, приходится согласиться), то ли возраст уже не тот... А вот статьи о железе – самое оно! Захватывающе (как это у вас получается?!) и интересно, независимо от предмета разговора! То, что раньше можно было узнать в разных местах из нескольких источников, теперь в одном месте. Так что пишите, жду следующих экскурсов в историю и тестов (в конце концов, для чего нужен любой журнал? Чтобы отдохнуть и почерпнуть что-нибудь полезное...).

Теперь хотелось бы сказать пару слов о ваших обзорах.

"...Дело не в ангажированности одного из нас (эта мысль почему-то приходит в голову большинства читателей первой)..." – .EXE #3'99. Нет ничего удивительного! Посмотрите сами:

ATI Rage Fury ("Наш выбор") – благодарности фирме ATI; Creative SB Live! ("Наш выбор") – спасибо Представительству Creative... Кто помог – тот и победил... Уверен, это простое совпадение.

Если против ATI я ничего не имею, то явное преимущество Live! над продукцией Diamond, которое она получила в итоге статьи, – довольно странно. Не нужно думать, что я ярый противник Creative (у меня у самого в свое время была Vibra, точнее, ее менее шумный аналог; за свою цену – отличная карта). Ну как же можно расхваливать карту ценой в 180 у.е., у которой присутствует "...постоянный невысокий фон... на линейном выходе на фронтальные колонки..."! Колонки, берущие на себя бОльшую часть работы! И после всего этого услышать милое змеиное шипение из динамиков... При этом стоит учесть тот факт, что уж если люди покупают себе дорогую карту, то они имеют полное право рассчитывать на качественное воспроизведение звука; кроме того, в этом случае сигнал наверняка выводится не на низкокачественные "уши" (хм-м-м...), а на хорошие наушники или качественные колонки. На мой взгляд, именно в играх нужен чистый звук без фоновых шумов, а офисные приложения могут обойтись и более шумными платами – там же никто не будет напряженно вслушиваться в каждый шорох (как, например, фанаты FPS, сидя в засаде в ожидании противника).

Далее: почти в каждом номере я читаю что-то типа "...лучший выбор – это Voodoo 2 SLI, вот только это дорого..." Хорошо, SLI дорого, а Live! + 4 колонки не самого худшего качества? В конце концов те, у кого компьютер стоит дома, могут подключить его (и подключают) к музыкальному центру, не тратясь на колонки (кстати, именно здесь наиболее "ярко" проявляются шумы платы), тогда зачем же тратить деньги на Live!? Можно приобрести более дешевую или за ту же сумму более качественную...

Субъективные впечатления... Не знаю, не слушал! Однако после некоторых изысканий выяснилось, что LIve! в компьютерных фирмах называют... скажем так, отстоем, предпочитая рубиться на "Монстре". Вот так.

А шумность... Во всех обзорах звуковых карт за последние лет пять все отмечали шумность продукции Creative, а теперь это можно сказать и про Live!. Вот и остается у нее реальное преимущество – низкая загрузка ЦП, тут уж нечего сказать. Пока. В общем, 4 балла каждой карте – они это заслужили.

Еще один момент – раз уж вы указываете количество голосов волнового синтеза тестируемой платы, то было бы неплохо узнать и объем wavetable-ROM на борту.

А теперь я "передам микрофон" другому человеку, поклоннику .EXE и железного отдела (точнее, железного отдела и .EXE), лишенного (нет, не наследства) Интернета. Он хотел бы задать вам парочку вопросов, которые я и запишу под его диктовку:

1) После выхода новой версии A3D карты на основе Vortex 2 действительно (заслуженно!) получат ощутимое преимущество над EAX. В связи с этим хотелось бы увидеть в журнале тестирование других звуковых плат на основе Vortex 2, например Turtle Beach Montego 2 (от себя добавлю, что в свое время уже старая первая Montego ненамного отстала от новой Live!), а также узнать, что

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

случилось с производителем ЦАП/АЦП Crystal Semiconductors, делавшего чипсеты для старых плат Turtle Beach Troopez и Tropez+, а также для нескольких других фирм.

2) Интересно будет взглянуть на результаты тестирования Fury 2, TNT2 и Voodoo 3, как только будет возможно (опять-таки добавлю, что очень полезны результаты Winbench Business Graphics + эталонная карта, позволяющие оценить, как будет работать 2D-ядро: игры играми, а нужно еще и делом заниматься; справится ли ускоритель?).

Ждем новых тестов!

Станислав (deafstats@mtu-net.ru).

Николай Радовский:

Здравствуйте, Станислав.

Давненько не получал столь противоречивых писем. Вступление "за здравие" развито намеками на продажность!

Повторюсь, в данном случае доказывать свою "неангажированность" — все равно что говорить, что не крадешь. Очевидно, что это ВНЕ тем общения нормальных людей. Вы же вольны либо верить журналу вообще и мне как его автору в частности, либо считать всех нас купленными. Словом, перехожу к ответам на реальные претензии к качеству моего обзора.

Поясню, что имелось в виду под "невысоким фоном на линейном выходе". Это постоянный шум с пиковым уровнем 88 дБ в диапазоне 10-50 Гц. Ни одни колонки попросту не в состоянии воспроизвести столь низкочастотный сигнал, а у сабвуферов для этого просто не хватит чувствительности. У большинства усилителей также не хватит чувствительности для передачи этого фона (так по крайней мере было при подключении моего музыкального центра). Так что единственный метод услышать этот фон — подключить высококачественные (что-нибудь около $200, то есть дороже самого Live!) наушники непосредственно к фронтальному выходу платы.

По всем остальным параметрам Live! ощутимо превосходит MX300: и по соотношению "сигнал/шум" и по коэффициенту нелинейных искажений. Категорически не согласен с вашим заявлением о шумности Live!. Несмотря на низкочастотный фон, это одна из самых тихих недорогих (до $100, имеется в виду Live! Value) звуковых плат. Live! шумит значительно меньше, чем MX300, лишен провалов АЧХ и оборудован куда более качественным аналоговым трактом. Не верите мне — посмотрите любое другое сравнение MX300 и Live!, включающее оценки качества ЦАП/АЦП (например на www.computerra.ru/projects/retail/mxsb.html). Так что звучит Live! лучше, чем MX300, факт.

Комментарий к "Не знаю, не слушал": может, лучше сначала послушать, а уж потом писать ехидные письма "продажным" журналистам? У Vortex 2 есть занятное свойство: "на бумаге" чип выглядит куда лучше, чем в реальности. То есть, сравнив спецификации Vortex 2 и EMU10K1, можно легко уверовать в тотальное преимущество чипа Aureal. Признаться, до тестирования я был почти уверен в победе MX300. Однако реальные прослушивания преподнесли немало сюрпризов.

Описывать звучание — занятие несколько иррациональное и, чаще всего, неблагодарное. Изучите чужие доводы, рассмотрите все "за" и "против", а потом направьте стопы в магазин и послушайте обе платы.

Характеристики "отстой" и "рулез" не аргументы. Некоторые мои знакомые, например, придерживаются невысокого мнения о MX300. Кстати, я перелопатил уйму обзоров Live! и ни один из них не выявил действительно серьезных недостатков платы.

Насчет Wavetable ROM: его просто нет. Все известные мне звуковые платы PCI хранят таблицы волн в системном ОЗУ, а не во внутренней памяти. Посему объем сэмплов почти неограничен. Я не приводил эти данные просто потому, что не вижу смысла в серьезном исследовании качества волнового синтеза на страницах игрового издания. Разработчики давно забросили MIDI-треки, предпочтя CD-Audio.

Теперь ответы на вопросы вашего товарища.

1) Я не рассуждаю о последствиях выхода новых драйверов из принципиальных соображений: слишком часто реальность не оставляла камня на камне от посулов девелоперов. Некогда Aureal обещала новые драйверы в марте/апреле. Более никаких данных о сроках выпуска у меня нет.

Обзор Montego II появится у нас сразу же, как только Turtle Beach удосужится выпустить полноценную версию платы, оборудованную хотя бы выходами на четыре колонки. Продаваемая сейчас Montego II OEM — всего лишь старая Montego с Vortex II на борту.

С Crystal Semiconductor ничего не случилось. Сейчас это подразделение Cirrus Logic продолжает выпускать АПЦ/ЦАП и недорогие аудиочипсеты.

2) Результаты тестов TNT2 и Voodoo 3 опубликованы в этом номере. Несколько слов о ZD Winbench Business Graphics Winmark. Я намеренно не публикую данные этих тестов, ибо не вижу в этом смысла. Graphics Winmark измеряет скорость не видеоплаты, а центрального процессора. Разброс результатов современных 2D-плат в этом тесте — от силы 10%. Просто производительность 2D-акселераторов давно перестала быть узким местом системы. Графический интерфейс Windows загружает любой ЦП (даже Pentium III 500!) в куда большей степени, чем видеоплату.

Игорь Исупов:

Опять я не удержался. "Кто помог — тот и победил..." Ерунда какая, Станислав! В чем помог, простите? В том, что дал для тестирования железку? Следуя этой логике, ВСЕ, кто дал нам свои железки (а мы их, железки, сами, увы, еще не производим), просто обязаны победить. Между тем, Станислав, мы, если вы заметили, благодарим не только тех, кто взял "Наш выбор". Заметили, нет?

Я там жил

Привет, .EXE!

Давненько вам не писал. Так ведь и повода не было... А тут вот Олег Хажинский со своими воспоминаниями (#2, "Личное дело"). Ну и на меня тоже ностальгия накатила.

Год 1990-й, компьютер ZX Spectrum, игра Elite, первая в своем роде, положившая начало целому жанру, такая древняя, но до сих пор непревзойденная. Сколько уж Origin пытается "побить" ее, но все эти клоны, вроде Privateer'а, не имеют той самой вещи, которая навсегда отложила ее в моей памяти: уникальной свободы выбора и почти бесконечного времени прохождения.

В "Элите" было возможно ВСЕ! Какие бы дикие байки ни рассказывали люди, им верили! Верили потому, что Elite НЕ ИМЕЛА четкой сюжетной линии. Сюжет скармливался генератором случайных чисел с вероятностью примерно 1/1000, многие даже не знали, что он там есть... Вы стартовали обычным бездельником на орбитальной станции захудалой планеты Lave, 5-го уровня развития (примерно соответствует нашей с вами Земле), ей-богу, до сих пор могу показать, где она находилась. На корабле Cobra MK3 с простейшим лазером на борту и сотней кредитов в кармане. Заглянув в торговую менюшку, можно было убедиться, что это довольно внушительная сумма. А вот при выходе в открытый космос и встрече с первым "врагом" (обычно им был угольный астероид) наступало дикое разочарование – за его уничтожение давали всего 0,5 cr! И сотня сразу становилась ОГРОМНОЙ суммой.

Здесь стоит отвлечься и рассказать о втором шоке, наступавшем сразу после первого, – об управлении. На кнопки, отвечающие за повороты корабля влево-вправо (как нам казалось), он реагировал совершенно по-дикому – ВРАЩАЛСЯ по/против часовой стрелки (такое управление было реализовано только в последних Wing Commander'ах, да и то только по альтернативной клавише). Управление было уникально сложным! Возвратиться назад на орбитальную станцию становилось огромной проблемой: шлюз миниатюрный, а чтобы в него попасть, к плоскости, в которой он находился, надо было развернуться точно под прямым углом, плюс-минус МАКСИМУМ 2 градуса. И все это с "клавы".

Собственно говоря, способов зарабатывания денег было бесконечно много. Можно было сбивать эти самые астероиды (2,5–5 cr в час), заниматься торговлей, шляться по отсталым планетам в поисках пиратов (весьма опасное занятие). Полетав часа два (и успев за это время раз 20 разбиться об орбитальную станцию), юзер приходил к выводу, что ему надо срочно накопить 900 cr на Docking Computer. На попытки сколотить ТАКУЮ сумму уходила неделя. Следующая неделя уходила на сбор еще большей суммы – под какую-нибудь новую "жизненно необходимую" примочку. Следующая – шла на покупку нового лазера... После чего компьютер все-таки не выдерживал и reset'ился: шутка ли – три недели постоянной работы (магнитофоны, которые читали элитовские сейвы, попадались очень редко). Что? блок питания не железный? Ничего потерпит, до лазера 20 кредитов осталось. После благополучного reset (или не очень благополучной замены блока питания) делался глубокий вдох – и игра начиналась сначала...

В игре было несколько целей, игрок мог выбрать любую, какая его душе была угодна: можно было до максимума апгрейдить корабль, достичь титула Elite, попытаться найти легендарную Рахслу (основную планету таргонов – враждебной расы инсектоидов); можно было просто поискать во всей вселенной что-нибудь интересное... Я посвятил "Элите" шесть месяцев, но так и не сделал полный апгрейд, не достиг титула Elite... А вы тут про какой-то Baldur's Gate с его 120 часами!.. В "Элите" было 8 галактик, в каждой примерно по 400 планет! За эти полгода я успел перелопатить только пять галактик, трижды получал задания от местных копов, раз 15 находил планеты, полностью принадлежащие таргонам, спасал грузы с "умирающих" планет, раз пять находил устаревшие орбитальные станции (влететь в них без чертова Docking Comp'а вообще нереально), дважды оставался чудом жив, спасаясь в капсуле...

В общем, Я ТАМ ЖИЛ!

Алексей "Strelec" Стрелец (strelec@chat.ru).

P.S. Через полгода, когда мой организм почти остыл от "Элиты", совершенно случайно я познакомился на море с коллегой "по несчастью". Сей индивидуум взял с собой, подчеркну – на отдых, "Спектрум", маленький телевизор и магнитофон. Короче говоря, какое море, какое солнце, когда тут "ЭЛИТА"!

Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru):

Растрогали вы меня, товарищ Стрелец. Помнится, на моем Z80 магнитофон вообще "сейвы" не записывал, и начинали мы с другом играть, зная, что восстановить игру будет невозможно. И друг мой, счастливый обладатель 286-го компьютера (страшной силы по тем временам машины!), ходил ко мне домой и играл в "Элиту", потому что достать ее для PC не мог...

Только ведь у "Элиты" продолжения были – две штуки. Еще больше, еще сложнее и куда симпатичнее. А вы про них – ни слова. Вот выйдет сейчас что-нибудь похожее под Voodoo и со всеми наворотами – и вы тысячу причин найдете, по которым новая игрушка "Элите" в подметки не будет годиться. Потому что первый раз – самый главный. Потому что ностальгия и пионерское детство. Так всегда бывает – у каждого поколения СВОЯ игра есть.

Ну а за добрую память о прошлом и СВОЮ игру – с нас причитается. Знатный майский приз вам, тов. Стрелец. Коробка Mankind с годом бесплатной игры в online. Распишитесь.





Весна, Е3...

GOTHIC

Piranha Bytes
www.piranha-bytes.com
Конец 1999 г.

...Время, когда даже полумертвые разработчики потихоньку превращаются в полуживых. А кое-кто из них даже вспоминает, что неплохо бы продолжить работать над играми. Так, например, давно не подававшая признаков жизни немецкая компания Piranha Bytes, система анимации персонажей, позволяющая им ухмыляться и всячески гримасничать...

Учитывая предыдущие обещания разработчиков (упор на визуализацию, а также глубокую проработку бытового поведения всех обитателей игры и их общественных связей), получается весьма симпатичная картина. Возникает даже смутное подозрение, что ребята и не спали вовсе, а усиленно работали. Вкалывали.

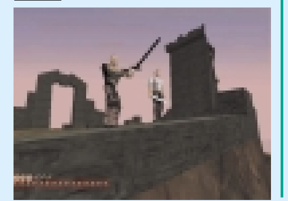


в пассиве которой значится довольно интересный RPG-проект **Gothic** (см. .EXE #8'98), вознамерилась направить в город Лос-Анджелес свои стопы — чтобы подыскать там достойного издателя.

PR-менеджер Tom Putzki поделился с журналистами информацией, что для обработки заокеанских издателей уже готова солидная демо-версия, содержащая все последние достижения команды, коих, к слову, набралось немало. Тут тебе и небо с солнцем, луной и звездами, гарантирующими своевременную смену дня и ночи; и динамическое музыкальное сопровождение; и цифровой синтез речи; и новая

Все может быть. Но проверить эти подозрения мы сможем не раньше возвращения наших с выставки. А в конце года, вероятно, сможем пощупать игру лично — если, конечно, у нее появится издатель. Кстати, за пару месяцев до полной версии немцы обещают выпустить играбельную "демку".

EXE Роман Косенко



Крутой и смертоносный

О КУЛЬТАХ, БОМБАХ И ШЕСТИНОГИХ СОБАКАХ

MDK 2

www.bioware.com/mdk2/
BioWare
www.bioware.com
Interplay
www.interplay.com/mdk2/
1999 г.

Я слышу, как вы говорите: "культовая игра", "продолжение культовой игры"... А культ ли это? Трудно представить себе более концептуальное творение, нежели MDK, но вместе с тем трудно представить себе и другого представителя высокого жанра 3D action, более сходного по идеологии и простоте с классическим платформенным скроллером, плоской боковой аркадой. Кстати, вершиной данной тупиковой ветви эволюционного древа на консолях навсегда останется ОН, великий и неповторимый, пусть и нещадно растиражированный "Червяк", больше известный как "Скользкий Джим"! Вот где настоящий культ.

И кому еще, кроме Shiny Entertainment, выпестовавшей и выведшей в люди будущую звезду короткометражных мультфильмов про пятнистую собачку, летающие пылесосы и падающих коров, удалась бы подобная выходка? Превратить среднего пошиба сайд-скроллер в новое слово Ветхого Завета, раздвинуть границы и достигнуть новых высот жанра, то есть сполна выполнить обещания, которыми направо и налево сыплют нынешние разработчики. Тогда, во время выхода MDK, подобные заверения еще не считались дурным тоном — главным образом потому, что их зачастую оправдывали.

Мы знаем, чего ждать от **MDK2**, и эффект будет далеко не тем... Но играл же я в Earthworm Jim 2? Играл. Правда, уже нет рядом Shiny, а есть задыхающаяся под весом наград в номинации "RPG года" компания отставных докторов BioWare.

ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

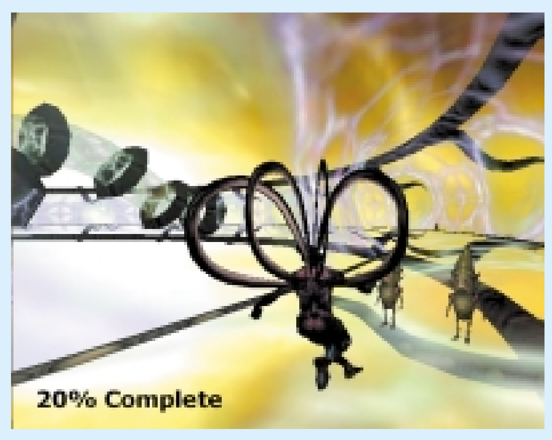
Чего уж точно не могло быть во второй части саги о Червяке, так это серьезных графических наворотов... в смысле, видоизменений. Консольная специфика... Неприятно, что MDK 2 докторишки-расстриги считают игрой сугубо приставочной и по этой причине разрабатывают ее на консоль, с последующей унизительной прилюдной портацией. Чего скисли? Консоль эта зовется Dreamcast и никак не является мишенью для беззлобных поплевываний, подобно старушке "Соне"... "Движок", который MDK2 использует, характеризуется емким словом "мультиплатформный", что в данном конкретном случае не является эквивалентом словосочетания "козел безрогий". Сыночка балдурсгейтовой BioWare звать Omen Engine — или просто Omen, в связях с PlayStation или N64, порочащих его, замечен не был, родственников за границей не имеет (то есть совершенно).

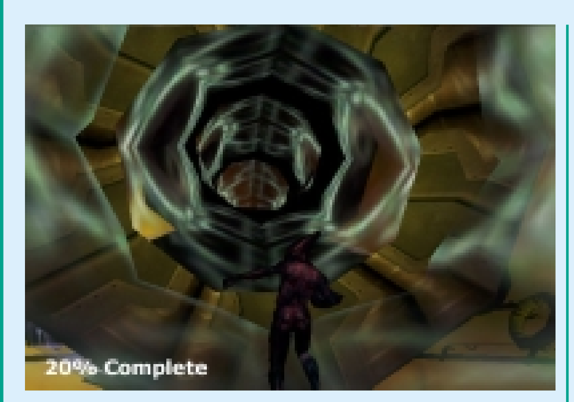
"Омен" — хороший кандидат на непыльную работенку по выводу фантастических красотищ чужих планет, гигантских астероидов и космических кораблей. Скриншоты MDK 2 похожи на картинки из волшебного калейдоскопа... Вроде бы знакомый стиль и дизайн — и совершенно невиданное, незасвеченное феерическое исполнение. Шикарные открытые пространства — визитная карточка MDK как такового, плюс еще ненавязчиво шизофренические характеристики окружения: упоминаются, к примеру, подпространственная выставка произведений абстракционистов и сражение на двух столкнувшихся бегемотоподобных космических крейсерах.

ЧЕЛОВЕК-КАРАБИН

Вторая часть банкета пройдет под лозунгом "Возвращение стримрайдеров", которые стали еще более мерзкими, ужасными и подлыми и корчат еще более уморительные (почище Дихлофоса) рожи, считая себя в безопасности за пуленепробиваемым стеклом. Ах вы гадюки, а ну держитесь! — в арсенале прорезиненного человека-снайперской-винтовки-Драгунова Курта возникнут рикошетящие пули, специально для таких сволочей предназначенные.

А еще стримрайдеры катастрофически растут в размерах — Курт будет казаться жалким гномом и хилым пещерным троглодитом по сравнению с лучшими их представителями. Уповать придется лишь на верный черный костюмчик (облегающий такой... ох, Бивис!), верхом приспособленческих вывертов которого, помимо старомодных шлема-снайперки, ручного пулемета и парашюта, будут устройство "хамелеон" (что-то вроде деловой

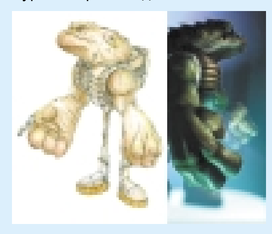




"тройки" Хищника) и режим невидимости. Из прочих хороших штуковин (бонусы! powerup'ы!) заявлены "переносная черная дыра", вроде той, что использовал кролик Роджер, дорогая сердцу The Smallest Nuclear Bomb и (да! Конечно! И-ха!) The World's Most Interesting Bomb, то есть та самая бомба типа "а теперь подойдите поближе, бандерлоги".

ЕЩЕ НЕ ВСЕ

Как пишут на флибустьерско-корсарских "сидюках": "Супергерой Курт теперь не одинок!". Помни-



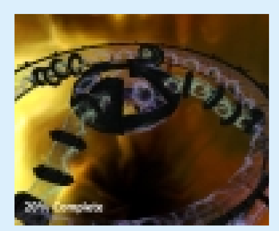
те бравого пилота истребителя авиаподдержки — многоногую псину по имени Макс, прямо-таки притягивающую к себе одну неприятность за другой? На этот раз собачентция собирается сниматься в одной из главных ролей. Охранникам, вовсю стремящимся не допустить животное на съемочную площадку, Макс может с полным правом предъявить свой наиглавнейший факт-аргумент — даже не "усы-лапы-хвост", а просто лапы, в количестве шести штук. Что это дает? Внимание, цитирую: "...позволяет одновременно держать до четырех пушек (больших) и курить при этом сигару (кубинскую)". То есть Максик может палить из двух видов оружия, волочь еще два и при этом вовсю карабкаться по стене.

Да и безумный докторишка Флюк не собирается больше подвизаться в качестве статиста. Он не герой, он мастер поскрытничать и похимичить, большой любитель всего взрывчатого. К тому же способен "комбинировать" между собой встречные объекты. Звучит туманно, но чем не очередной квест/РПГ? Доктор Музика, вы ведь не аддон к Baldur's Gate ваяете в конце-то концов, полегче на поворотах, пожалуйста!

Этот мучительный стон "когда?!!"... Скоро, дорогие мои, скоро. Как только будет гото... ну, вы знаете. Пока что BioWare завершила работу над "окружениями" (уровней, напомню, будет восемь — см. на этот счет нашу заметочку в #2'99. Надеюсь, хотя бы того же размера, что и в MDK от Shiny) и наводит глянец на движениях и вообще поведении Курта, этого тяжелого и неизлечимого персонажа TPS. Парень должен быть послушным, чутким, с весьма фотогеничной спиной (и не только... хе-хе), ладным, белым и пушистым.

Первый MDK был весьма и весьма передовой вещью в плане бренных системных — проклятая шкала быстродействия, задвинувшая незнамо куда мой P166 и подарившая картинку размером с два спичечных коробка, вечно жива в памяти. Сейчас все куда спокойнее: 200-й Pentium, трехмерный акселератор обязателен... Но это, наверное, минимум. MDK 2, кстати, будет "OpenGl only".

EXE Фраг Сибирский



Все разом

MAXIMUM OVERKILL

NovaLogic
(разработчик/издатель)
www.novalogic.com
Лето 1999 г.



Про новый продукт NovaLogic под названием **Maximum Overkill** (благозвучность этого словосочетания, как можно помнить, была доказана еще первым "Команчем") говорят, что это — first person action. Определение довольно странное, и вот почему.

Сценарий этого дела (борьба за природные ресурсы в богом проклятом двадцать первом столетии, лет этак через пятьдесят от настоящего момента; борьба ведется некими New Reforms Coalition (NRC) и Alliance of Independent Republics (AIR) — чисто стратегический; речь идет о крупномасштабных сражениях. Да тут еще и некие базы со строениями; упомянутые строения занимаются производством всяких штуковин.

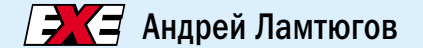
Кстати, несмотря на сходство названия последней тусовки с названием СНГ, AIR как раз является "небольшой горсткой борцов за свободу".

Есть и еще один момент. Хотя интерфейс MO полностью позаимствован из Delta Force, вы вряд ли увидите жлоба с реактивным гранатометом, который некоторые любят называть "ракетницей". Вообще пехотинцы будут, но, видимо, исключительно под контролем AI. А помимо них в игре принимают участие десять летучих и ползучих образцов боевой техники. Технические данные этих монстров требуют выработки уникальной тактики для каждого. Мало того, от миссии к миссии их можно будет довооружать по своему желанию; оружие весьма футуристическое — электромагнитные пушки (более известные как railgun), плазменные эжекторы и прочая.

Что касается графики. Новое поколение "Воксела" — тридцатидвухбитный цвет, усиленная "сглаженность", новые приемы отрисовки таких вещей, как туман... Детальность выйдет на новый уровень: разработчики говорят об отрисовке отдельных травинок (!). И, наконец, теперь "Воксел" тоже будет поддерживать 3D-ускорители. Нюанс: наличие MMX обязательно.

Наконец, самое главное. Хотя игра и будет включать в себя 40 одиночных миссий, все это великолепие создается с сильной оглядкой на NovaWorld. Упомянутая служба будет поддерживать до 32 человек одновременно, Voice-over-Net, всякое такое...

А выйдет игра довольно скоро. В Америке — уже летом.


EXE Андрей Ламтюгов

VEILED THREAT РАЗДВАИВАЕТСЯ

В одном из прошлых номеров мы писали о чрезвычайно интересном проекте Veiled Threat от Lupine Games. Для тех, кто не в курсе: речь идет о тактическом симуляторе, который сами разработчики определяют, как комбинацию Commandos и Rainbow Six. Причем внешне он жутко напоминает Jagged Alliance 2. Более подробно о Veiled Threat мы обязательно расскажем в наших следующих передачах, а сейчас, для разминки — очередная информашечка.

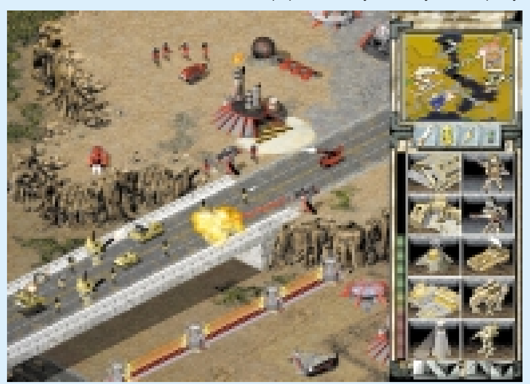
Разработчики объявили о своих планах по созданию еще одной игры на движке VT. Какой именно — пока не разглашают. Что очевидно — издатель этой, "второй", игры уже определен (в отличие от Veiled Threat), и труды займут "всего" пять месяцев. По словам авторов, дополнительный проект только подстегнет работы над Veiled Threat — и через четыре месяца у Lupine Games будет в распоряжении коммерческая версия "движка".

Что в действительности стоит за этим событием? Желание разработчиков обкатать новые идеи на небольшой игре? Мир знает несколько примеров, когда авторы вдруг оставляли наполеоновские планы по созданию какой-нибудь навороченной strategy/RPG и создавали простенький шутер, чтобы "опробовать engine". Увы, ничем хорошим это не заканчивалось. Впрочем, в Lupine Games, похоже, далеки от таких настроений. На их сайте www.lupinegames.com/ регулярно появляется новая информация и ценнейшие графические материалы, к примеру, мультфильм о том, как один скелет бойца убивает другого скелета скелетом ножа. Тут есть о чем подумать...



ДИЗАЙНЕР TIBERIAN SUN ПОКИДАЕТ WESTWOOD

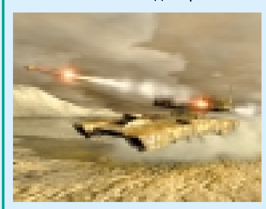
Главная сенсация середины апреля: ведущий дизайнер Command & Conquer: Tiberian Sun Эрик Ео (Erik Yeo) уволился из Westwood. И это за месяц с небольшим до выхода игры в свет! Ситуация, что и говорить, щекотливая. Разумеется, перед фотокамерами и микрофонами обе стороны долго жали друг другу руки на прощание, да и сейчас продолжают улыбаться во все 64 зуба. Эрик заверяет всех, что Tiberian Sun находится в отличной форме и его участие уже не требуется. Боссы Westwood считают точно так же, добавляя между прочим, что над игрой работало пять "криэйтеров" и "хотя Эрик был главным, в группе царила весьма демократичная атмосфера". Tiberian Sun, внучатый племянник самой первой <выхолощенный Цензурным комитетом РФ малый матерный загиб. — **.EXE**> стратегии в реальном времени Dune 2, уже несколько раз не являлся на свидание с полками магазинов. Очередная дата выхода — июнь этого года — выглядит правдоподобно, учитывая обилие рекламы в Интернете и активную подготовку Westwood к выставке в Лос-Анджелесе.



Как уход ведущего дизайнера в действительности повлияет на судьбу игры? Мне кажется, что Tiberian Sun уже ничего не спасет. Ну, купят ее миллион раз, и все начнут ждать следующую часть — Twilight. Несмотря на потерю главного идеолога C&C, в Westwood собираются продолжать съемки сериала. Место Эрика занял Адам Исгрин (Adam Isgreen), в прошлом ведущий дизайнер C&C: Red Alert. А что же сам Эрик? О, это отдельная песня...

КАК И ЗАКАЗЫВАЛИ: ОТДЕЛЬНАЯ ПЕСНЯ!

Бывший дизайнер Command & Conquer и Tiberian Sun Эрик Ео (Erik Yeo) оставил теплое и уже порядком насиженное место сеньор-дизайнера в Westwood ради поста директора по дизайну никому неведомой (естественно, только-только образована!) компании 7 Studios. Выше него в этой конторе только один человек — исполнительный директор Льюис Петерсон (Lewis Peterson), который смылся из Westwood годом раньше. Льюис в свое время продюсировал всю линейку игр серии Command & Conquer и, по его словам, здорово сработался с Эриком. А теперь вот выманил его из Westwood.



Своим необычным названием студия обязана основателям, коих у конторы ровно семь. Двоих мы знаем, а имена пятерых оставшихся пока держатся в тайне. Известно, впрочем, что все они — люди в индустрии известные и приложили руки, головы и прочие части тела к хитам самых различных жанров. Планы компании пока также остаются секретом, известно только, что сейчас у Льюиса и Эрика в разработке два независимых проекта, а 7 Studios в целом всерьез планирует заняться освоением рынка для Sony PlayStation 2. Что ж, флаг им в руки!

.EXE Олег Хажинский

Серафимы далеких небес

ИСТОРИЯ НЛО В СРЕДНЕВЕКОВЫХ ИНТЕРЬЕРАХ

FLYING HEROES
www.illusionsoftworks.com/fh.htm
Illusion Softworks/Pterodon
Дата выхода не объявлена

В небесах надо жить на всю катушку... или умереть. Если бы у **Flying Heroes**, домашнего задания чешской Illusion Softworks (классной работой на настоящий момент является Hidden & Dangerous, если кто не помнит) совместно с некоей Pterodon, был лозунг-слоган-надпись-на-борту-бронепоезда, то это был бы он.

FH гордится жесткой общей фэнтези-направленностью. Средь эпических небесных пейзажей подсвеченных солнцем аквариумных облаков парят безбашенные герои верхом на гигантских птицах, драконах-ящерицах и таких безобразных механических агрегатах, что их мог выпустить в воздух лишь вдребезги упившийся авиадиспетчер. Цель их — победить в большом турнире, где нет особых правил, помимо общеизвестного, и потому то и дело очередной горящий птеродактиль низвергается на заснеженные горные вершины, удачно поймав выстрел из катапульты или магический разряд...

ЕМУ НЕ СКАЖЕШЬ "ПРОЩАЙ"

Да, перед нами серия сказочных воздушных дуэлей, очень даже редкое явление. Что мне вспоминается в этом духе, так это та леталочка на драконах по мотивам "Саги о Копье", как ее там... — стопроцентный хит начала девяностых. Но теперь с копьями наперевес нас летать не заставишь, и в ход идут, помимо магии и драконьего дыхания, стрелы, дротики, арбалеты и катапульты, пчелиные ульи... Мало? Как начет машин для метания топоров или огнеметов? Всего разновидностей 24 (по шесть для каждой из четырех безобразничающих сторон), да еще по девять апгрейдов, ставящих целью разнообразить и расширить оружейный потенциал. И как все эти ковры-самолеты не рухнут под таким грузом?

ВЛАСТЬ И МАГИЯ

Кем вы мечтали стать в детстве — Небесным Рыцарем (верхом на птичках, на птичках... Огнем, как драконы, те не дышат, зато, наверное, могут отбомбиться по приказу), Наездником Рептилий (на больших ящерицах с крылышками — и дайте им копья!), шибко башковитым Умельцем-Хаммеркрафтом (имеют в активе странные, очень странные приспособления, скрипящие деревянными крыльями) или



просто Магом (летающие острова и тому подобные штучки из арсенала Копперфильда)? Ах, мелким диктатором... Ну извините.

В любом случае то, что держит вас в воздухе, надо беречь всеми фибрами души, любить, холить и лелеять, тратить сумасшедшие суммы, вырученные за победу, не на гулянки в местных тавернах, а на содержание вашего любимого монстрика в чистоте и заботе. Или на тюнинг летающего острова... Все изменения и апгрейды будут заметны невооруженным глазом как внешне, так и по общему поведению витающей в облаках фиговины. Кроме того, на эти самые деньги: а) приобретаются артефакты, способные принести победу путем подлого жульничества (которое, разумеется, именуется Высокой Магией) и б) нанимаются NPC-напарники, своенравные и капризные, зачастую пекущиеся куда больше о собственной шкуре, чем о ваших "шести часах".

Кстати, главный герой, кем бы он ни был, тяжело болен всякими там характеристиками, "экспириенсами" и "левелами", неуклонно растущими и крутеющими. Ради лишнего очка опыта придется нарушать все армейские заповеди и лезть в добровольцы — браться за дурно попахивающие необязательные задания по ходу Карьеры (есть еще и Лига — обычный чемпионат без особого менеджмента), но оно того стоит — по крайней мере маги точно в обиде не останутся. Хоть есть и всем доступные РПГ-традиционные одноразовые свитки, но куда приятнее и полезнее для здоровья овладеть всем арсеналом: "магическое маневрирование" летательным аппаратом, разрушительная пальба тяжеловесными заклятьями, мгновенная починка/лечение/восстановление... ясно все, в общем.

О красотах: уровней для боев десять штук, и там есть летающие острова, горные вершины и вулканы, туман и дымка, чистый снег и неспешно текущие реки... Но все это внизу, и оно — не для нас. Потому что, как любил повторять старина Дункан Маклауд, выживет только один, лучший, тот, кто воюет вовсю, а не рассматривает проплывающие ландшафты.

.EXE Фраг Сибирский

Леденящая низкобюджетность



INHERITED EVIL

Eclipse Software
www.eclipsoft.com
Head Games Entertainment
Дата выхода не объявлена

Мальчик закричал диким голосом — и Кайл бросился его искать. В глухом и страшном отеле, где 13 лет назад лишились жизни их родители — в ходе загадочного массового убийства, навсегда испортившего доброе имя наследственного заведения. Но он приехал сюда вновь — и тут же лишился последнего родственничка. И отправился на его поиски, как уже было сказано...

Так начинается новая игрушка фирмы Eclipse Software (публикатор — компания Head Games, прославившая свое имя парой симуляторов охоты на оленей и прочую безответную дичь и даже спешившаяся на этой почве с самой Activision), леденящая душу история в жанре "квест" под названием **Inherent Evil** ("Наследственное зло"). Дыхание смерти из-за каждого угла, волоски, поднимающиеся дыбом на всех открытых участках тела, кровь и смертоносные бытовые предметы — вот что ждет нас, наряду с хитрейшими головоломками и десятками географических локаций.

И все было бы хорошо, не будь призванные вдохновить нас скриншоты такими несимпатичными на вид, а информация о технических аспектах игры — такой скудной. Вернее, она вовсе отсутствует, что очень и очень подозрительно: если есть чем прихвастнуть, публикатор всегда прихвастнет, даже если предмет гордости — не более чем прожиточный минимум вроде 65 с нулями цветов или кругового обзора.

Здесь же — тишина. Зато скриншоты, по техническому совершенству и выразительности напоминающие, пожалуй, сам великий "Призрак старого парка", имеют место быть и весьма пугают — тем более что "о дьявольских головоломках", "потусторонних звуках" и прочих неземных радостях представления пока тоже составить нельзя.

Есть, конечно, шанс, что игрушка возьмет свое живостью и весельем — если делают ее настоящие энтузиасты, знающие толк в хорошем квесте. Но... вероятность, какова вероятность этого события, кто бы ответил...

EXE Наталия Дубровская

Генератор брутального

IMPERIUM GALACTICA 2

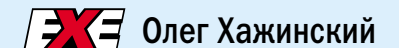
GT Interactive
www.gtinteractive.com
Осень 1999 г.

Ах, как быстро летит время! Кажется, еще вчера держал я в руках затейливо разукрашенную коробку с игрой Imperium Galactica и отчаянно боролся с желанием выбросить ее прямо в форточку. И вот опять. Не совсем еще коробка и даже не ясно, когда ждать, но вторая часть не слишком удачной космической стратегии Imperium Galactica приближается к нам с неотвратимостью двухтысячного года.

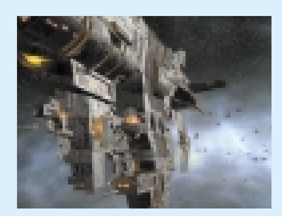
На этот раз, кажется, все будет по-другому. Взгляните для порядка на окружающие картинки. Что вы видите? Вы видите трехмерные поверхности круглых планет, много дыма и много огня, космический флот на орбите планеты и убийственные крупные планы, которые так красивы, что кажутся частью интро. Что вы не видите? Вы не видите, что **Imperium Galactica 2** оснащена генератором сюжета, который придумывает новую историю каждый раз, когда вы нажимаете кнопку "New Game". Вам не понять, что корабли можно составлять из доступных запчастей по своему разумению. Вам не доступно знание о том, что в IG2 целых три "совершенно различные" расы и три типа построения игры: человеческий, брутальный и политический.

"Человеческий" сценарий заставит вас путем хитрости, обмана и прочих шпионских штучек получить контроль над некими кристаллами, числом четыре. В "брутальном" случае те же самые кристаллы добываются более агрессивным способом, и, кроме того, необходимо охранять собственный кристалл и родную планету от нашествия столь же брутальных соседей. Способ игры, почему-то названный "политическим", заключается в выполнении всяческих заданий в качестве наемника. Незаконная торговля, политический и промышленный шпионаж, акции саботажа и прочие милые занятия.

Скорее всего, игра будет разбита на две части — походовую и просто "неторопливую" стратегическую, или стремительную тактическую: битвы на поверхности планет, коих (поверхностей) обещается 80 уникальных, сражения в космосе (его будет очень, очень много). Оптимизм, просочившийся сквозь строчки этой маленькой новости, вызван, чего скрывать, качественными картинками. Что покажет вскрытие, сейчас не знает никто, даже сами создатели. Известно только, что операция состоится осенью этого года. Точим скальпель.


EXE Олег Хажинский







Балет на курках

"НАДО БЫЛО ВЗЯТЬ ДРОБОВИКИ..."

Важнейшим из сиквелов для нас является... Нет, не "Ку-3". Нет, я сказал! Товарищ секьюрити, пожалуйста, проводите господина до автобуса. Спасибо. Так вот, важнейшим из искусств является искусство сиквела, а важнейшим из сиквелов для нас является сиквел Rainbow Six... нет, умоляю, не надо оваций... называющийся сегодня Rogue Spear.

RAINBOW SIX 2: ROGUE SPEAR

www.redstorm.com/rogue_spear/
Red Storm Entertainment
www.redstorm.com
Конец 1999 г.

Детали проекта **Rogue Spear** стали известны сравнительно недавно — даже само название (если помните, прежде он фигурировал как Rainbow Six: The Sequel). Но и сейчас фирменные пресс-релизы до боли кратки и содержат лишь общую обрисовку сюжетной канвы и скупой список "features" (см. мининовость в прошлом УЧУ-номере). В шутейном первоапрельском сообщении Red Storm (Tom Clansy's Nucklear Weasel — там, к примеру, широко рекламировались возможности слетать на орбиту на шаттле "Буран" и обмениваться ракетно-ядерными ударами в мультиплейере) и то было больше информации, честное слово!

Мириться с подобным безобразием, конечно, не представлялось возможным. Снарядив двустволки нитропатронами для охоты на крупного разработчика, спецгруппа .EXE по отлову геймменкеров, способная живьем брать хорошо вооруженного и оказывающего активное сопротивление противника, вышла на дело и в самом скором времени вернулась с неким **Карлом ШНУРРОМ** (Carl Schnurr). Личностью господин оказался весьма известной, уличенной в продюсерской деятельности на пользу первой Rainbow Six, уже отбывавшей свой срок на УЧУ-страницах во время понятно какой темы номера. То и дело оглядываясь на нашего корреспондента (с хрустом разминающего пальцы и бормочущего: "Сейчас он мне все-е-е расскажет... И про RS, и про Quake 3, и про "Мехосому-2", и про Daikatana'у..."), господин Шнурр благоразу... то есть любезно согласился ответить на наши вопросы. За что ему, конечно, группа УЧУ-захвата выражает большое "спасиба!" и приносит глубочайшие извинения за причиненные неудобства.

Да, мы предупредили, что г-н Шнурр вновь продюсерствует — на этот раз на ниве Rogue Spear? Нет? Предупреждаем.

Game.EXE: Первый вопрос, Карл, извините, традиционен. Чем Rogue Spear оправдывает высокое звание "сиквела"? Является ли история второй части непосредственным продолжением нежно любимой сюжетной линии орденоносной R6 или просто параллельным проектом на том же "движке" и в том же окружении?

Карл Шнурр: Сюжетная линия Rogue Spear ни в коем случае не является пережевыванием прежней истории, это всецело новый мир, разворачивающийся перед игроком через некоторое время после событий "Радуги-6". Совершенно иным будет и окружение — так, большая часть действия разворачивается в Восточной Европе и России, включая Сибирь (но-но! Зачем же трогать Свободную Республику?! — **.EXE**). Да, мы используем тот же самый базовый "движок", но полностью переработали режим программного рендеринга и по-настоящему подняли общий уровень графики. Надеюсь, игроки получат удовольствие уже только от созерцания того, что мы сделали.

.EXE: Увидим ли мы знакомые лица? Как там поживает Эдди Прайс из Eagle Watch (здесь он всеобщий любимец, мудрый наставник и признанный авторитет, и все благодаря своему британскому акценту и замашкам Шона Конерри из "Скалы")? Оставите ли вы что-то из надежного, проверенного в боях оружия?

К.Ш.: Все то оружие, что вы использовали в R6 и Eagle Watch, будет и в Rogue Spear. Как и персонажи из предыдущих частей. Мы думаем, что ветераны R6 в должной мере оценят наличие знакомых физиономий и видов оружия. Я прав?

.EXE: Несомненно. Но раз уж мы заговорили об оружии — не приоткроете ли немного завесу секретности? Если не вдаваться в детали, будет ли по-прежнему соблюден баланс между пистолетами-пулеметами и штурмовыми винтовками? Не появится ли компания у ружья Бенелли?

К.Ш.: Да, в RS действительно будут новые виды оружия, включая кое-какое специализированное оборудование для снайперов. Одной из самых интересных вещей будут различные виды боеприпасов, включая как пули в цельнометаллической оболочке (то есть с особо прочным, стальным, сердечником. — **.EXE**), так и пустотелые (легкие, с незаполненной головной частью. — **.EXE**). Это должно стать причиной некоторых интересных вариаций в выборе снаряжения бойцов.

Также будут добавлены коекакие эффекты при работе с дробовиком. Когда наши полевые эксперты сказали нам: "А мы-то все время используем дробовики в ситуациях по спасению заложников!", мы сочли необходимым внести соответствующие изменения. К примеру, полностью переработали прицельные сетки, так что отношения между различными видами вооружения стали куда более сложными. В Rogue Spear появятся железные причины для выбора именно того или иного ствола.

.EXE: Эти разновидности были довольно-таки полно представлены в R6 (за исключением разве что так заманчиво-недоступных родных АКМ, АК-74 и АКС-74 калибра 5,45







мм... Кажется, что-то из этого использовали плохие ребята? Не будет ли сей недостаток исправлен?), а вот с пистолетами дело обстояло чуть хуже... Я понимаю, вы стараетесь использовать лучшие, классические и признанные модели, вроде 9-миллиметровой "Беретты-92", но не появятся ли в RS, к примеру, "Глок-21" или "Смит-и-Вессон 5906"?

К.Ш.: Все верно, мы стремимся включать в арсенал то оружие, которое наши многоопытные консультанты и советники используют в жизни. И хотя выбор популярных и классических моделей по всему свету очень широк, мы стараемся не использовать экземпляр в игре, если профи спецопераций его не применяют. Что касается разных видов пистолетов, то мы считаем куда важнее исчерпывающего списка наименований грамотную — представительную — выборку. Очевидно, что нам никогда не удовлетворить чаяний всех пистолетных фанатиков и маньяков в мире (г-р-р-р! — **.EXE**), так что мы оставляем сравнительно небольшое число моделей, которые действительно влияют на геймплей.

.EXE: Не появится ли в новой игре полноценного режима снайперской стрельбы? И как вы относитесь к подобным режимам в других играх на "спецназовскую" тематику — Delta Force или Spec Ops, к примеру? Ведь функция "snipers only" делает мультиплейер очень даже жизнеспособным и жизнеподобным, по нашему мнению. И как будут влиять на меткость стрельбы заявленные погодные эффекты?

К.Ш.: В Rogue Spear будут снайперы, особое оружие для снайперов и специальные команды для контроля снайперов. Вы сможете легко добиться режима "snipers only" в многопользовательском режиме, используя новую систему ограничений на сервере. Погодные эффекты, вероятно, не будут влиять на меткость стрельбы (мы еще посмотрим, как это отразится на итоговой силе удара пули), но сделают более легким или более сложным выполнение необходимых операций, зависящих от характера миссии.

.EXE: Решение проблемы "толпы" в командном мультиплейере и сингле — это к добру, но будет ли улучшен AI напарников? Не смогут ли они менять, скажем, режимы стрельбы в зависимости от ситуации?

К.Ш.: Уровень интеллекта членов отряда ДЕЙСТВИТЕЛЬНО возрос, они могут изменять режим действия "на лету", если доведись где-то застрять, и игроку будет легче приспосабливаться к изменившейся ситуации. Также мы используем систему приказов ROE в совершенно новом направлении: они теперь контролируют такие вещи, как выбор оружия и режима стрельбы членами группы в дополнение к стандартным скорости передвижения и видам построения.

.EXE: А теперь, если не возражаете, несколько слов о миссиях. В R6, мягко говоря, преобладали ситуации с заложниками... Не будет ли смещен акцент в Rogue Spear? Не появятся ли полноценные "миссии выживания"?

К.Ш.: Мы постарались собрать хорошую смесь разнородных миссий в RS, и хотя, конечно, задания по спасению заложников присутствуют, мы создали множество дополнительных сценариев, которые, как мы надеемся, игроки найдут очень привлекательными. На самом деле, некоторые миссии используют одну и ту же карту различными способами и в разные времена года (вот где действительно проявятся погодные эффекты). К примеру, вы можете выполнить задание по выживанию и установке подслушивающих устройств, а потом вернуться на это же место несколькими миссиями позже, чтобы совершить полноценный штурм или освободить заложников.

.EXE: И последний вопрос... Полноценный "replay" — это то, что нам не хватало всю жизнь! Пытались даже присоединить видеомагнитофон, чтобы не дать сгинуть в неизвестности особо крупной баталии... Возможны ли будут "операторские изыски" — свободное управление камерой, замедленное воспроизведение?

К.Ш.: Увы, мы так и не можем добиться замедленного воспроизведения, но в RS будет новый режим камеры — "от третьего лица, отслеживающего бойцов от углов комнаты, через которую они проходят". Полагаю, что игрокам он действительно понравится: эта камера позволит наблюдать за действием с точки зрения любого члена группы и, если некуда девать время, с точки зрения террористов или заложников. Записанные ролики легко могут распространяться через Интернет.

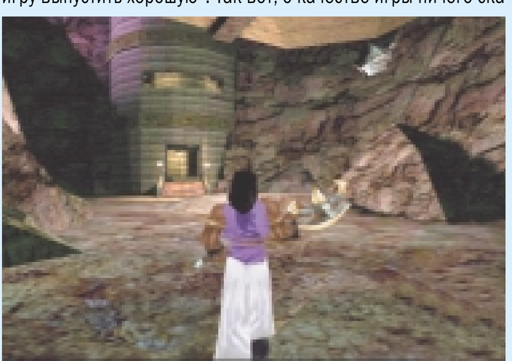
.EXE: Спасибо, Карл! Вы сняли с души уйму тяжеленных каменюк. И до встречи. На E3!

EXE Допро... интервью вел Фраг Сибирский

P.S. Особое спасибо Wendy Beasley (Red Storm Entertainment) за организацию интервью.

ЧИСТО ФИЛОСОФСКИЙ КАЗУС...

Помнится, около года назад ваш покорный слуга рассказывал об игре Akolyte, создававшейся в недрах компании Revenant (см. #5'98). Ее разработчиков отличал нездоровый оптимизм и высказывания в духе: "Лучше уж выбиться из графика, зато игру выпустить хорошую". Так вот, о качестве игры ничего сказать не могу, но из графика ребята выбились основательно. К тому же у издателя оказалось иное мнение о философии разработки, и финансирование проекта было прекращено. А раз нет денег, нет и стульев.



Но какие же симпатичные были картинки...

...И ЧИСТО ИДЕОЛОГИЧЕСКИЙ РЕЗОН

Печально, но столь ожидаемый Half-Life: Team Fortress, или просто Team Fortress 2 (после выхода Team Fortress Classic — см. наш диск в разделе "Патчи" — этот круг должен значительно расшириться), похоже, появится в продаже не раньше октября, а никак не во второй половине лета, как планировалось ранее. Народ попробовал возмутиться по этому поводу, но официалы из Sierra заявили, что, придерживаясь идеологии "when it's done", точной даты выхода игры они не называли и, следовательно, совершенно не расположены чувствовать себя виноватыми. Одновременно всех желающих "хоть-чуть-чуть" и "самым-краешком-глаза" взглянуть на TF2 пораньше пригласили на Electronic Entertainment Expo (E3). На этом месте я вынужден еще раз отстукать магическое "см." — см. июньский номер .EXE с отчетом о выставке и рассказом о Team Fortress 2.

"НЕПОТОПЛЯЕМЫЕ"

Не успела Electronic Arts "умертвить" Rebel Boat Rocker Team на пару с их проектом Prax War, как последняя Фениксом взлетела из пепла и, сменив название на Gearbox Software, принялась за старое. Вернее, за новое. Или за старое по-новому? Впрочем, это неважно. Важно, что старушка Sierra сразу же доверила "новичкам" такое ответственное дело, как создание официального продолжения (expansion pack'а) Half-Life. Между тем напомню, что EA прекратила финансирование Prax War из-за того, что "работы продвигались слишком медленно, да и технически игра не соответствовала современным требованиям". Ни Sierra, ни Valve этим, однако, ничуть не смущены, кроме того, выяснилось, что последнюю с командой RBR связывают давние дружеские отношения и даже взаимные перебежки персонала.

В общем, продолжение выйдет осенью этого года и будет называться Half-Life: Opposing Forces. Традиционно add-on предложит нам новое оружие, монстров и прочую свежатинку. Однако на этот раз нам придется взглянуть на события, происходящие в Black Mesa, с другой стороны баррикад, приняв в них участие на стороне вояк, то есть в шкуре одного из тех "жмуриков" в форме, коих мы так бодро отстреливали в первой части игры. Занятный поворот...

ГЕРЦОГ ТЕХНОЛОГИЧНЫЙ

Похоже, что Duke Nukem Forever превращается в долгострой века, по дороге обрастая массой “революционных” features.

Недавно 3D Realms сообщила, что в игру будет встроена уникальная технология от компании Sven Technologies под названием Multi-Resolution Geometry, благодаря которой “движок” научится динамически изменять детализацию игровых моделей, подгоняя количество полигонов в сцене к вычислительным способностям компьютера. Идея не нова, но, говорят, наконец-то достойно реализована. Sven Technologies потратила на разработку целых 18 месяцев и теперь усиленно проталкивает ее на рынок (помимо 3D Realms на нее пока покусилась только Accolade — для своей игры Slave Zero). Любопытно, до недавних пор продавались лишь цельные “движки”, теперь же в ход пошли запчасти. Что-то будет дальше?

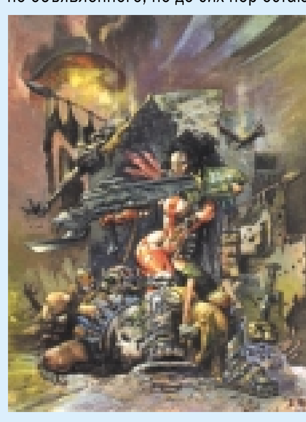
32 ГОДА СПУСТЯ

Descent, Descent 2, Descent Freespace... Надеюсь, никто не рассчитывал, что славная серия вдруг возьмет и оборвется? Логичнее было ожидать, что компания Volition, возглавляемая Майком Каласом (Mike Kulas), продолжит окучивать столь доходную грядку.

Недавно стало известно, что так оно и есть. При поддержке, содействии, а главное, финансировании неутомимой Interplay уже создается Freespace 2. Если все пойдет по плану, а с подобными проектами так обычно и бывает, то к концу года мы, оседлав любимый летающий утюг, сможем посетить далекий и негостеприимный 2367 год (аккурат спустя 32 года после событий первого Freespace). Красочность разборок гарантирована наисвежайшими эффектами, различными погодными условиями, новыми кораблями (в количестве 70 штук) — все по рекомендациям лучших сиквеловодов.

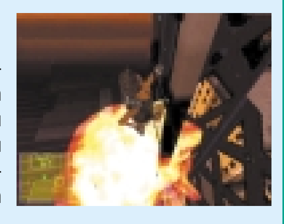
F.A.K.K. НЕ ГРЕХ

“Арены” (Quake 3) практически еще нет, а народ уже рванул лицензировать новый engine. В первых рядах оказались наши старые знакомые — Ritual Entertainment. Новый “движок” понадобился им для странно звучащего по-русски проекта F.A.K.K.2, давно объявленного, но до сих пор остающегося темной лошадкой.



Известно лишь, что игра создается по мотивам вселенной Heavy Metal (куча комиксов, ежемесячный журнал, в августе выйдет фильм) в тесном сотрудничестве с такими личностями, как Kevin Eastman (Teenage Mutant Ninja Turtles) и Simon Beasley (Melting Pot, Judge Dredd, Slaine). Прочие подробности будут раскрыты лишь на E3. Не графья, потерпим.

ОСЕННИЙ ХАОС



В очередной раз передвинута дата выхода игры Urban Chaos, разработкой которой занимается британская компания с занятным имечком Mucky Foot Production

Среднестатистические гении

АСТЕНИЯ КАК ПОВОД ДЛЯ ИГРЫ

ATLANTIS 2
Конец 1999 г.
TIME MACHINE
Ноябрь 1999 г.
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

Французская Cryo Interactive Entertainment, которой мы традиционно благоволим, но основополагающую слабость которой — странную страсть к красоте без геймплея — непрестанно с подковкой и некоторой, от долгого употребления образовавшейся, тупизной фиксируем, — вне всякого сомнения, хорошая компания. Старательная, грамотная, крепкая, мастеровитая, отзывчивая опять же (в журналистах души не чает). Только вот... да, да, да (испытанная УЧУ-шарманка опять идет в дело)!.. игры у нее почему-то не получаются. Будем предельно откровенны. Вернее, получаются, но какие-то не такие. Не игровые, что ли... Может быть, дело в излишней основательности (порция лечебно-профилактического морализаторства, мадам) или пресловутом “French touch” (нет, мадам, я не расист, ей-ей)?

Мадам, я не голословен! Давайте возьмем тот же Atlantis (вы читали наше сдержанно-благосклонное ревью в .EXE #7’97?). Так вот, будучи переведенной аж на 23 языка, игра (между нами — прилежный клон Myst’а) так и “не пожелала” (да, я чертовски галантен, мадам) встать на одну ступеньку со своим прародителем. И, получив довольно высокие оценки, тихо покинула сцену, мгновенно обратившись в историю (надеюсь, мадам, вы понимаете, что это тоже добродетель?). Что? Неотразимые внешние данные? Да, не спорю, но мы же не на подиуме, мадам. Этого мало. Ма-ло.

Впрочем, кому я это говорю?



Cryo, кажется, большего и не ожидала — во всяком случае пресс-релизы уважаемой компании до сих пор уверенно причисляют Atlantis к бестселлерам (цифры, к сожалению, не называются... хотя, постойте, что нам цифры? — “Убивец олешек” — тоже неплохо продается...). А где деньги — там и продолжения стаями. В общем, в конце 1999-го г-да французы собираются выпустить **Atlantis 2**.

Упрямство не относится к числу достоинств вашей нации, а, мадам?



СВОИМИ РУКАМИ

Внимание: а теперь только голые факты (какие, увы, есть) и ни грамма сарказма. Это приказ. Итак, в лучших традициях “приключенческого” жанра (я серьезно, такие уж здесь традиции и не мне их развенчивать), Atlantis 2 нежной наманикюренной дланью заталкивает нас между молотом и наковальней, заставляя в очередной раз принимать посильное участие во вселенской борьбе Света и Тьмы, Добра и Зла, Жизни и Смерти, а также прочих высоких философо-идеалистических субстанций. Для выполнения судьбоносной миссии нас в добровольно-принудительном порядке отправляют в путешествие по всему миру — от Кушки с Ирландией до Магадана с Древним Китаем (у Cryo давний роман с последним). Попутный процесс разгадывания бесчисленных незапамятных загадок и выслуши-



вания советов словоохотливых аборигенов-доброжелателей прилагается. Чернокнижники, алхимики и прочие просто кудесники со всей планеты будут чрезвычайно рады поделиться с нами сведениями относительно того, что и когда нужно предпринять, однако не выкажут никакого желания лично поучаствовать в спасении мира. Относительно качества и сложности головоломок авторы предпочитают пока не распространяться, полагая, очевидно, что игроку будет интересней увидеть все своими глазами. В конце этого года.

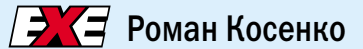
Полагаю, что и в остальном игра вряд ли будет чем-то отличаться от первой части. Используется не единожды проверенная технология, состоящая из невероятно красивых пререндеренных сцен и наложенных поверх них 3D-персонажей. Решение незатейливое, но идеально подходящее для подобного игрушечного жанра.

Короче говоря, любители шикарных задников, фанаты зубодробительных загадок, почитатели пафосных сюжетов, все будет. Верно я формулирую, мадам?

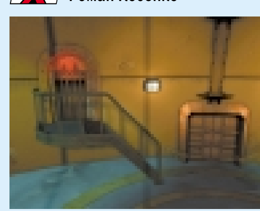
ИСПРАВЛЯЯ ОШИБКИ

Чуть раньше, в пасмурном месяце ноябре, должен появиться другой проект этой компании, поименованный **Time Machine**. Сказанное выше в полном объеме, включая неизбежное спасение матушки Вселенной в конце игрового действа, в равной степени относится и к нему. Отличается лишь сюжет — гордость любого мало-мальски уважающего себя квеста. На этот раз "мы" — это некий "путешественник во времени" (сюжетные ниточки ведут к бессмертному творению товарища Г.Уэллса), своими перемещениями вызвавший серию "времетрясений", в результате которых возникло множество временнЫх же парадоксов. К примеру, родились миры, у которых нет ни прошлого, ни будущего, ни горечи смерти, ни радости зачатия и появления на свет, где линия времени замкнута в петлю. Естественно, вам, единственному виновнику происшедшего, придется спасать ситуацию. Для чего нужно будет найти дорогу к Вратам Вечности, пройдя через которые, вы сможете вернуть все на свои места. Пальчики-оближешь-оформление и надлежащие головоломки по дороге к победе гарантированы производителем, лозунг которого "Традиции незыблемы!".

За последний — свой же — выпад отвечу: помнится, древние арабы говорили: "Время будет хозяином того, у кого нет хозяина". А Cryo продолжает делать игры.

 Роман Косенко





(www.muckyfoot.com), основанная несколькими экс-Bullfrog'овцами, приложившими руки к таким вещам, как Magic Carpet и Theme Park. Теперь нам обещают, что игра появится осенью этого года.

ПОБЕГ ИЗ РАЯ?

В то время как многие разработчики с удовольствием забрались бы под теплое крылышко Microsoft Atomic Games отличилась тем, что... сбежала оттуда. Однако без приличной "крыши" скромному разработчику нынче никак не прожить, и вскоре беглецы прибились к игровому подразделению The Learning Company. Теперь последующие игры из серии Close Combat будет издавать небезызвестная Mindscape Entertainment.

ЧЕРЕЗ SOF К ЗВЕЗДАМ

Raven Software, похоже, окончательно отошла от средневековья. Первым шагом в этом направлении стал проект Soldier of Fortune, а недавно Джон Скотт (John Skott) проговорился, что они начали работу над шутером от первого лица, действие которого будет происходить во вселенной Star Trek'a. Не нами сказано: звездный путь, затоптанный в корягу...

АМИНЬ

Из источников, близких к неофициальным, стало известно, что старик Prey покинул нас окончательно. По крайней мере GT уже прекратила финансирование проекта, а в 3D Realms над ним работают... никто не работает, и планов по его реинкарнации, кажется, нет даже в заводе.

(Через день после появления этой информации из 3D Realms пришло очередное опровержение, но знающие люди продолжают утверждать, что компания просто не хочет купаться в грязи незадолго до выхода Duke Nukem Forever.)

EXE Роман Косенко

КОЗЮЛЬСК, ЧИКАГО, ДАЛЕЕ ВЕЗДЕ?

Приятно, когда люди умеют смотреть в будущее с оптимизмом — это по нынешним временам не просто не модно, но даже странно. Стиль судорожной борьбы за выживание, к сожалению, укоренился в нашей деловой эстетике раз и навсегда, и поведение ярославской команды GershWin, только-только выпустившей бильярдную забаву "Провинциальный игрок", на этом фоне выглядит почти неприлично.

Поясню: выстрелив после долгой мороки, смен паблишера и проволочек свою игрушку на рынок, GershWin не начал пускать пузыри восторга, а сразу взялся за продолжение — условно назовем его "Игроком-2". Теперь все в "Игроке" будет всерьез: сочтя, что эстетика американского комикса, на всю катушку использованная в игре, требует и соответствующего сюжета, авторы решили перенести действие в некое подобие Чикаго тридцатых, и все ее "бильярдирующие" герои будут теперь самыми настоящими гангстерами — с сигарами в зубах, золотыми перстнями и автоматами "Томми" наперевес.

Еще нам обещано, что в игре будет "расширена квестовая часть" и возможности "вспомогательных" развлечений — дартс, игральные автоматы, покер, рулетка... И это хорошо: пусть игрушка будет еще забавнее.

СТУДИЯ ПОТЕРЯННЫХ ИГРУШЕК

Три видных сотрудника Bullfrog — программисты Глен Корпс (Glenn Corpes) и Джереми Лонгли (Jeremy Longley) и художник Даррен Томас (Darren Thomas) — покинули эту славную фирму с тем, чтобы основать свою, новую и свободную — и назвали ее забавно и с намеком: Lost Toys Studio.

Глен Корпс, отдавший Bullfrog'у больше десяти лет ударной

работы (стоит упомянуть участие в проектах Dungeon Keeper и Syndicate Wars и работу над "движками" для всех остальных игрушек Bullfrog), заявил буквально следующее: "Наша цель — вновь сделать игровое начало и оригинальность замысла основной идеей разработки. Сейчас все в отрасли делают одно и то же, высшая цель — чтобы у тебя получилось процентов на пять лучше, чем у конкурента. А ведь возможность создавать что-то действительно новое, подходить к работе творчески по-прежнему существует! И мы это докажем!"

А почему бы и нет? Здорово, если новая фирма найдет для нас хотя бы одну игрушку, потерянную в этой безумной и уже давно лишившейся смысла гонке технологий.

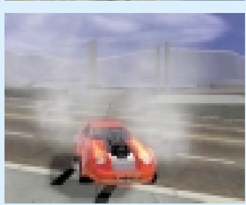
KASPAROV FOR PC

Фирма Titus подписала четырехлетнее лицензионное соглашение на издание компьютерных шахмат от Гарри Кимовича Каспарова. Теперь она увлеченно займется разработкой "шахматных симуляторов" для PC, Sony PlayStation и N64. Учитывая, как позорно Гарри продул в свое время айбиэмовскому компьютеру, остается радоваться упорству и изобретательности его попыток покорить злобных силиконовых монстров.

"КАРМАГЕДДОН" В ОНЛАЙНЕ

SCI готовится к переводу своей дикой игрушки, прежде всего знаменитой тем, что в ней кровь местами (кое-где в Европе) зеленая, в онлайновый режим — теперь давить друг друга будет куда






веселей! К тому же, судя по всему, мы сможем насладиться игрой Carmageddon 3: Death Race 2000 уже в этом ноябре.

СИД И АКАДЕМИЯ

Наш любимый дедушка Мейер, один из основателей MicroProse и просто отец Firaxis, автор Civilization, Civilization II, Gettysburg! и Alpha Centauri, человек, ставший в свое время новатором почти во всех жанрах, получил замечательную награду — премию Академии интерактивных искусств и наук (AIAS) — и попал в Зал славы упомянутого учреждения.

Удивляться здесь, ясное дело, нечему — найди еще кого-нибудь заслуженнее! Сид, конечно, такому подарку обрадовался, но и был слегка задет. "Не намек ли это, — спросил дедушка всех стратегий, — что мне пора на пенсию?" И тут же сам ответил: "Не дождетесь! Хотя у нас сейчас легкая передышка после "Альфы", на покой я не собираюсь".

Охотно верим. Сида не остановить. Вручать премию Академия будет в Лос-Анджелесе, на закрытом награждении вечером первого выставочного дня E3. Ура Залу славы интерактивной Академии!

EXE Наталия Дубровская

Вероятностные драконы

ВЫШЕ ТОЛЬКО БОГИ

DRAGON HOARD

Blue Fang Games
www.bluefang.com
Весна-лето 2000 г.

Удержаться и не процитировать любимого Станислава Лема в данном конкретном случае не было абсолютно никакой возможности. Уж больно хороша тема, амбициозны планы молодой компании Blue Fang Games, в поте лица работающей над проектом **Dragon Hoard**.

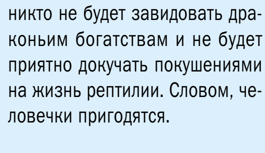
В последнее время авторы компьютерных игр вновь обрели интерес к мифическим фэнтези-существам, драконам. Мы уже рассказывали об онлайновой РПГ, в которой пользователи будут иметь шанс почувствовать себя в шкуре дракона, а также об action/adventure, где дракон является полноправным партнером девушки-воина. Приготовьтесь удивляться, сейчас мы поговорим о стратегической ролевой игре, главными героями которой станут именно драконы.

Вы — дракон. Ваша задача — стать толстым и довольным. Накопить побольше золота, отнять стадо девственниц. Что там еще обожают делать драконы? Ах, да: убивать, грабить, насиловать, обманывать. Вести себя по-свински. Быть чванливым, мерзким, злопамятным. Искоренять себе подобных и долго спать. Коллекционировать магические артефакты. Все упомянутые деяния, за исключением здорового сна, вершить одновременно. Потянете?

С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО

Dragon Hoard полна решимости совместить фэнтезийный мир, God-стретегию в реальном времени, ролевую систему формирования персонажа, комплексную систему магии и action-бои с видом от третьего лица. Остается лишь определиться, какой именно дракон из пяти предоставленных вам наиболее симпатичен, и начать жить. Долгое бытие дракона делится на достаточно короткое время бодрствования (миссии а-ля strategy) и полезный всякому дракону продолжительный сон (перерывы между заданиями), во время которого он растет, набирается новых сил, а заодно и разучивает, с вашей скромной помощью, новые заклинания, наращивает броню, развивает всевозможные полезные навыки.

Стратегическая часть игры потребует проявить властность. Вы большой когтисто-чешуйчатой игуаной снуете по небу. Внизу пытаются жить разные мелкие твари: людишки, эльфики и другие яства (девственницы!!!). Они проживают свои короткие жизни, воюют, строят, изобретают. В принципе, их можно было бы полностью уничтожить, но подобный радикализм имеет одно очень страшное для настоящего дракона побочное действие. Большому актеру всегда требуется публика. Если на планете останутся одни драконы, некому будет бояться этих летучих крепостей,

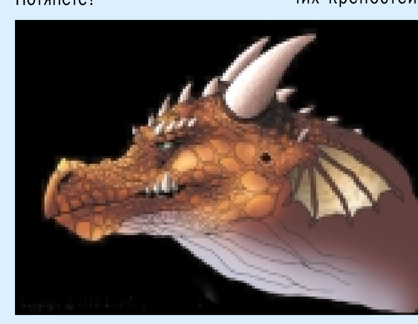
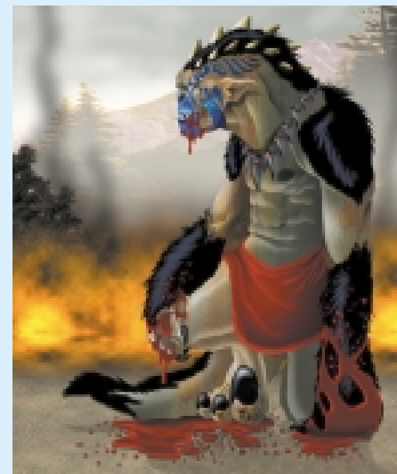


никто не будет завидовать драконьим богатствам и не будет приятно докучать покушениями на жизнь рептилии. Словом, человечки пригодятся.

ХОЗЯЕВА НЕБА

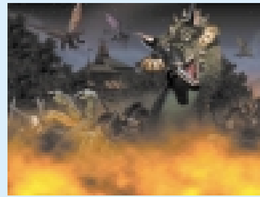
Ваша задача: максимально развить свое тело и магические способности за ограниченное количество миссий. Устранить всех остальных драконов и воцариться над миром, восседая на большой куче золота. По задумке авторов, каждый дракон может быть исчерпывающе описан четырьмя основными характеристиками. Вот они: Престиж, Золото, Тщеславие, Ум. Первый пункт, естественно, является самым важным. Каждый поступок, любое движение игрока-дракона повышает или понижает его Престиж.

Для получения богатств и известности драконы должны контролировать поселения: деревни, крепости, города. Чем больше населенный пункт, тем богаче подать, тем больше раздувается от самодовольства сказочно-ископаемая гнусь. К обитателям приходится подбирать ключик. Одних терроризировать, убивать и укрощать, с другими дружить, оказывать посильную помощь. Как видите, стандартный подход "кнута и пряника" знаком даже летающим динозаврам. Умный

дракон дорожит угодьями, стережет их, охраняет от жадных собратьев. Ведь если деревня будет разрушена или восстанет, вы перестанете получать доход!

С параметром Knowledge все понятно. Драконы не зря обладают магией и боевыми приемами. Умная бестия помнит больше хитростей, может особо изловчиться в рукопашной или подогреть исключительно неприятным заклинанием не обремененные разумом холодные мозги соперника.



Единственной неординарной характеристикой будет Тщеславие. Разработчики описывают Vanity как разновидность Харизмы: дракон может хвастаться, гнать байки и кидать пальцы, излагая окружающим истории о своих подвигах. Чем больше "пальцев", тем больше Престиж. Соседи начинают бояться, даже делают добровольные пожертвования на ваш любимый пещерный счет. К сожалению, прослышав о вашем богатстве, издалека может прилететь большой недобрый дракон, дабы на деле проверить вашу отвагу. А ведь мама говорила, "думай, что делаешь"!

ДОЖИТЬ ДО СТАРОСТИ

Так и живут драконы. Пасут двуногих овец, дерутся между собой за сферы влияния, уничтожают подопечных оппонента. Каждая выигранная миссия завершается погружением вашего подопечного в глубокий сон — быть может, даже на несколько десятков лет. Проснувшись, вы обнаружите за пределами своего логова изменившийся мир. Деревни превращаются в города, разрушаются и снова отстраиваются. Расы воюют друг с другом, мирятся и объединяются друг против друга. А драконов становится все меньше. У горцев простые законы — останется в живых только один. Желательно, чтобы счастливчиком оказался именно ваш дракончик.

EXE Александр Вершинин

История Б

ФИНАЛ НЕ ДЛЯ НАС

THE REAL NEVERENDING STORY

Discreet Monsters
www.discreetmonsters.com
1999 г.

...Жуть, то есть, простите великодушно, Суть, Суть Бесконечная. Ну, та, которая будет продолжаться — всегда и везде. Честно говоря, я равнодушен как к роману Майкла Энда (одноименному с названием данного проекта), так и к белому и пушистому летающему киночудовищу Вольфганга Петерсена (тоже, естественно, одноименному). А потому могу быть



суров и беспристрастен, словно судья Морган-вешатель или заместитель генпрокурора Томми Ли Джонс. И умилительная вывеска "Real-time 3D adventure" в уголке сайта Discreet Monsters (это, кстати, вовсе не новый хит в мире Advanced Dungeons & Dragons, а название компании-разработчика) отнюдь не способствует скорому размягчению твердокаменного сердца — даже не потому, что я не знаю значение слова "адвенчура" (а, вот, подсказывает господин с шотганом: "этот, как его... квест, во! Когда-то люди играли"). Просто время реальное, оно, обычно того... боком выходит, точнее — экшеном, тупым всевыносящим экшеном, когда, если ты настолько юн и неопытен, не просто "квест", но "квест в три дэ".

Мы против любого геноцида (кроме разве что строггговского), и потому любое творение со словами "квест" и "адвенчура" без труда отобьет пару-тройку драгоценных строк свеженького УЧУномера — пользуйтесь добротой нашей, игроделы! Так как речугу на тему "спасем жанр, поднимем Титаник" только что толкнул, то можно и о TRNS поговорить.

ПРОСМОТР СЛАЙДОВ

Дорожка "иконок" с ладошками, книжками магии и сумочками инвентаря внизу представленных скриншотов **The Real Neverending Story** (вспоминается древнее, полузабытое словечко "пиктограммы") спасает "Историю" от немедленного зачисления в ряды "экшенов с элементами" и позорного изгнания в горы. Можно ехидно припомнить последнюю конвульсию "Королевского квеста" и сравнить с коварно сокрытой задней мыслью. Но кое-какие из великого множества картинок при рассмотрении под лупой оказываются просто маленькими шедеврами. Настойчиво разрекламированный MonsterEngine 1.0 внешне пригож и пригляден, задники временами настолько хороши, что кажутся 3D "ненастоящим", хладнокровно и расчетливо пререндеренным. Взять хотя бы ту секретную зеленоватую купальню на верхотуре Башни-Из-Слоновой-Кости, с окнами, прорезанными выше облаков. Тем не менее все "движковое" и "динамически риалтаймовое". А от воды бассейна на стенах пляшут отраженные световые пятна. Engine умеет расправляться и с открытыми пространствами — голубенькое небо и холмистый, в меру зализанный ландшафт.

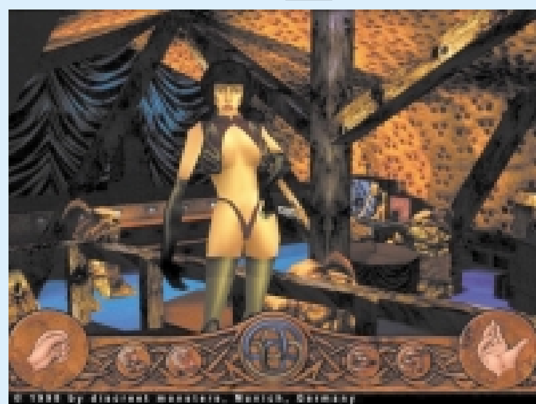
Симпатичные персонажи — от бездушной нечисти из королевства принцессы тьмы Гайи (очень миленький у нее особнячок — весьма скелетоподобный, со входом в форме черепа, а сама Гайя немного не в моем вкусе — многоногая и со скорпионьим хвостом) и хищных деревьев Леса до миролюбивых Аристотов из Башни и кривой на один глаз Амалии Мерзкой из ее катакомб. Из сверхмиролюбивых — сопутешественничек, трусливый ушастик Фан (вот кому не везет так не везет, гоняют его все, от чудовищного ярко-красного и рогатого Гхорма до летающих Кровавых Псов обезумевшего доктора-кентавра Кейрона) и усатый дракон Фалькор.

ИСКУССТВО ВЕСТИ ПЕРЕГОВОРЫ

С положительными персонажами следует общаться, и отнюдь не шуршанием двадцатидолларовой купюрой со словами "Shake it, baby!" (вдруг всплыло из моего испорченного подсознания), а в поте лица, не жалея языка, гортани, голосовых связок и вообще ротовой полости. "Монстры" (те, что как раз сейчас во множестве плодят своих виртуальных собратьев на зализанных полях TRNS) до жути гордятся "динамической" (и риалтаймовой!) системой общения: вместо того чтобы, как все нормальные люди, в спокойной обстановке перебирать варианты диалога, наслаждаясь колоритным воспроизведением речи и стилистикой, теперь придется орать в уши разбегающимся в разные стороны персонажам. Или пытаться договорится по-хорошему, отбиваясь от пяти наседающих скелетонов — что дает им полное право вас заколбасить и замариновать, как соленые огурчики, а потом встать в позу и проронить коронную фразочку Корбина Уиллиса.

Но, знаете, я верю, что TRNS будет настоящим квестом (хотя спорить бы не стал... Разве что на ту же двадцатку... А? Кто смелый?). Уж очень типичны фантастически разнообразный подбор локаций (хоть декорации и трехмерные, динамические и риалтаймовые) — от спальни танцовщиц и алхимической лаборатории до таинственного храма с тяжелой парчой на стенах, и прущая на поверхность сюжетная линия, которую ну никак не удается заставить замолчать.

EXE Фраг Сибирский



Психо

СЧИТАЙТЕ МЕНЯ АДВЕНЧУРОЙ

CURLY'S ADVENTURE

Sylum Entertainment
www.sylum.com/
Дата выхода не объявлена

...Кстати! На сайте нью-йоркской компании Sylum Entertainment, разработчика **Curly's Adventure**, некую ларку крофт обозвали не иначе как "big-boobed bimbo in hot pants", за что человеку, решившемуся на этот отважный шаг, мой персональный поклон в пояс... Надеюсь, дорогие ларофилы, вы уже скачали новую "дему" Tomb Raider 2: Gold? Там у этой телки типа... хе-хе... есть... Простите, увлекся.

КТО Я?

Да, затурканный TR тут особо ни при чем. Просто ТАК обозвать честную гробокопательницу могли лишь люди, причастные к высокому искусству. Например, к созданию плоской рисованной адвенчуры в стиле настолько классическом, что с успехом может выдаваться за новаторство. Curly's Adventure не просто строится на благородных и достойных уважения традициях, нет, этот квест — прямо-таки пришелец из прошлого, из того времени, когда люди только-только научились рисовать классные двухмерные задники и прилично анимированных персонажей, не уступающих без боя своих позиций мультяшкам. Это молочный брат Sam & Max Hit the Road и Day of the Tentacle, и вообще, идолопоклонничество перед тенью великого прошлого LucasArts проявляется очевидно и остро, как складная коса Мани Калаверы.

У жанра квестов, по моему спецназовскому мнению, два недостатка — вопиющее отсутствие шотгана и такое же вопиющее наличие мерзкой серой массы, именуемой сюжетом. И никуда не денешься, чаще всего его, сюжет, приходится пересказывать...

Керли — имя новоявленного пациента психиатрической клиники (yes! эта благословенная тема становится-таки штампом!). Звучит магически, правда, фанаты "Санитариумов" и "Дилириумов"? В этой клинике Plantor's Asylum вовсю используется Гидропонический Заворачиватель Мозгов — он с успехом заменяет электрошоковую терапию, резиновые дубинки санитаров, войлочные стены, смирительные рубашки и тому подобные неаппетитные штучки. Это, понимаете ли, такой вид электронного наркотика, который не только полностью погружает "улетевшего" пациентика в его дикие фантазии, но и делает их весьма осязаемой реальностью.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПСИХИЧЕСКИМ ОТКЛОНЕНИЯМ

Как мы прекрасно понимаем, Керли не собирается засиживаться в своей палате и мотать от звонка до звонка срок излечения. Слово "приключения" в названии игрульки не может быть не оправдано, и герой с полоумными вылупленными глазищами, развязавшимся шнурком на кроссовке и вставшими дыбом волосами идет напролом — через всю добрую сотню локаций, серию наибезумнейших видений наибезумнейших обитателей желтого дома. На его первом этаже все более или менее пристойно, здесь располагаются лаборатория с ехидными докторишками (естественно, все в белом), столовая и кухня (с шутником-поваром, развлекающимся метанием в стену разделочных ножей), подсобные помещения (с бездействующим унитазом (еще одна типическая "сакральная" деталь современных квестов) в уголке), раздевалка и вестибюль со стойкой секьюрити. Похоже на новую серию похождений Ларри Лафера, угодившего в дурдом за домогательства в особо крупных размерах, верно?

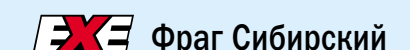
А выше... Выше начинаются видения, увечные миры увечных грез и фантазий многочисленных психопатов. Как только они не развлекаются с могучей помощью Гидропонического Заворачивателя! Кто-то воображает себя режиссером фильмов категории "Б" — а потому вовсю снимает ужастики с зелеными дракончиками в бумажных костюмах; кто-то мнит себя крестным отцом мафии — крутые подручные, которые ждут не дождутся возможности поставить кого-нибудь в тазик с цементом и отвезти "на рыбалку", рядом и в нужном изобилии; а еще один пациент всегда мечтал быть частным сыщиком, и теперь в его распоряжении обшарпанный офис и черно-белый образ мыслей.

Поднимемся еще выше? У парня серьезные проблемы с инсектоидами, следовательно, он является владельцем забегаловки типа "Только для гигантских тараканов!". Хотите познакомиться с тамошним вышибалой?.. А другой малость переборщил с комиксами и на раз оказался мелким продавцом уцененных суперкостюмов в Мегагороде Героев. На улицах там хозяйничают хищные растения в горшках, а над крышами возвышается статуя некоей усатой личности с высоко воздетым факелом в шипастом обрамлении... Хм, парень-то родом из Нью-Йорка! Грезящий ковбоями — да получит в собственность пыльный пустынный городишко, вздыхающий по робин-гудам, — целехонькое нетронутое средневековье с рыцарями и замками. Убивающемуся по пиратам с буканирами — флагманский фрегат в натуральную величину, сохнущему по безвременно ушедшим динозаврикам — соответствующий временной период...

Вот так и вояжируем — из средневековья на подводную лодку, затем из времен доисторического материализма в город героев комиксов (он же, разумеется, город-герой), и все это — ни на шаг не покидая пределов уютной больнички. Вы уже верите, что локации БУДУТ разнообразны? Или необходимы еще два десятка примеров? И что они будут густо заселены товарищами, у которых слова "ПСИХОПАТ ПАТЕНТОВАННЫЙ" аршинными буквами выведены на лбу? Сколько же их там красуется! — от тысяча первого воплощения Элвиса до злобных клоунов. А головоломки, мы же про них даже не сказали! Наши люди из Sylum, как один, клянутся сделать их не тупыми, а "максимально логичными и интересными", вовсю бросаясь такими именами, как Monkey I. и Grim F. На святое, да?

Тем не менее с подобным буйством несдержанного воображения что-то да должно получиться — просто обязано. Ведь адвенчура будет изящной, ироничной, красивой, богатой и разнообразной, и кому как не ей стать тем — очередным — спасательным кругом, что удержит рисованные квесты на плаву? Строительные работы завершены процентов на 75%, и тем более обидно, что CS — завидная невеста на выдание, причем из тех, что давно на том свете днем с огнем ищут, — до сих пор не имеет такого же богатенького и красивого, уверенного в себе издателя. Но, может, совсем никакого паблишера — это все же лучше, чем какой-нибудь убогенький и кривоватый... В конце-то концов у "Керли" все впереди.



 Фраг Сибирский

P.S. Кстати... не хотел смущать вас раньше времени... Дело в том, что впервые мы написали об этом проекте аж... во 2-м номере былинного 97-го. Компания только-только образовалась и поспешила выставить на всеобщее обозрение свои наработки — в частности Curly's Adventure. У игры, помнится, даже был издатель — тогда это называлось "Epic MegaGames". Что случилось с Sylum Entertainment, почему она была в подполье целых два года, почему потеряла жирного издателя — одному богу известно. Однако нынче, кажется, дела у нее пошли в гору, и я верю, второе рождение игры и компании будет более успешным. Во всяком случае, скорее всего, на следующем УЧУ-диске уже будет лежать демо-версия Curly's Adventure, которая вот-вот. К тому же в следующий раз мы, вероятно, расскажем вам о другом проекте компании. Читайте наших сообщений!



А вот и скриншоты...

И ВПРЯМЬ "АЛЛИГАТОР"!

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Simis
www.simic.co.uk
GT Interactive
www.gtinteractive.com
Осень 1999 г.

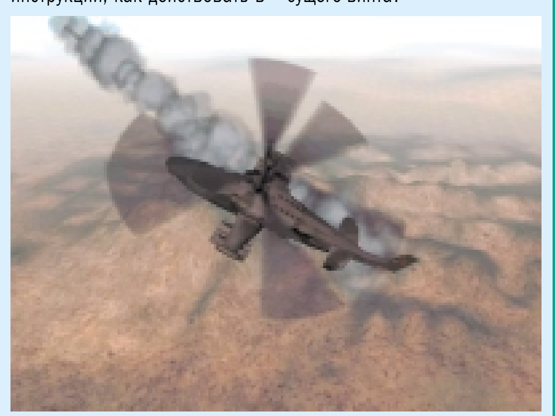
Кажется, совсем недавно мы писали про новый проект GT Interactive и Simis под названием **Ka-52 Team Alligator**, симулятор российского ударного вертолета Ка-52 (более продвинутого варианта "Черной акулы" — Ка-50), логическое развитие темы Team Apache... Но случилось неизбежное: упомянутые фирмы выдали на-гора первые скриншоты. В честь такого праздника мы снова возвращаемся к уже затронутой теме...

СЮЖЕТ?

Кампаний будет две, обе — восточноевропейские. Первая заварушка — оцените — русско-белорусская война (!). Похоже, что разработчики попали пальцем в небо... хотя... лично я уже никаким раскладам не удивляюсь. Второй вариант — война русско-таджикская. Если мне не изменяет память, в Таджикистане растут кактусы...

Появилась такая "фича", как взаимодействие с наземными силами — вплоть до отдачи приказов. Кроме того, по уверениям разработчиков, взаимодействие вертолетов в воздухе подвергнется дальнейшей проработке. Хорошо бы — а то ведь в Team Apache, несмотря на общее позитивное впечатление, полная неподконтрольность, к примеру, объекта эскортирования, сильно действовала на нервы.

Виртуальный пилот сможет командовать в общей сложности десятком вертолетов и аж шестью десятками единиц наземной техники. Приказы будут трех типов: по таймеру, по триггеру (интересно, что это может значить? инструкции, как действовать в определенной ситуации?) и приказы-"прерывания" (вероятно, это то, что было раньше).



DAEDALUS — О ЧЕМ И РЕЧЬ

О трехмерных моделях, состоящих этак из десятка тысяч полигонов, равно как и о том, что при таких величинах отдельные полигоны становятся уже неразличимы, мы уже писали. А между прочим ситуация с ландшафтом ничуть не менее интересна. Simis разработала технологию "динамического изменения сетки". Попросту говоря, земля по ходу дела будет покрываться воронками и перепахиваться падающими обломками. Кроме того, в игре будут задействованы "динамические текстуры". Вам никогда не хотелось увидеть, как по воде или траве пробегают волны, поднятые вихрем от несущего винта?

Утверждается, что Ka-52 Team Alligator будет игрой, наиболее полно использующей самые последние интеловские технологии. Это, конечно, хорошо. Единственное сомнение — на данный момент еще не все успели этими технологиями затовариться...

И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ

А вот насчет всего остального мы продолжаем оставаться в некотором неведении. "Психологический менеджмент" вроде бы будет улучшен — но о деталях ничего неизвестно. Сама кампания, кажется, будет более динамической — речь идет уже о моделировании "большого столкновения", некоторую роль в котором сыграют и ваши вертолеты. Но тут тоже полно неясностей...

Дополнительные сведения такие: изделие выходит осенью. Есть смысл к этому моменту затовариться вышеназванной продвинутой вычислительной машинерией...


Андрей Ламтюгов



Dynamix в Африке

DESERT FIGHTERS

Dynamix
www.sierra.com/dynamix/
Sierra
www.sierra.com
Октябрь 1999 г.

Как знает любой образованный человек, бои в Северной Африке были неизмеримо важнее, чем Сталинград, Курск и прочее, прочее, прочее, и вообще они решили судьбу второй мировой войны.

Вооружившись этим знанием, мы можем с радостью воспринять такую новость: фирма Dynamix (которая, как известно, part of Sierra family) анонсировала новый авиасимулятор эпохи второй мировой. Он называется **Desert Fighters**.

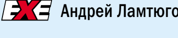
Временные рамки этого дела довольно ограниченны. С марта 1941-го по декабрь 1943-го. Все вращается вокруг конвоев с боеприпасами, которые периодически отправляются обеими воюющими сторонами для поддержки своих войск. Следовательно, ваша задача — либо прикрывать эти конвои, либо смешивать их с землей (в данном случае с песком), либо молотить вражеские самолеты, которые намереваются осуществить что-то из вышеуказанного.

Кампании могут быть (по выбору) разной длины. Примерно от пятидесяти до двухсот миссий (насколько можно судить, это зависит от того, в какой именно период вы выйдете на арену). Вам также представится возможность изменить ход истории (что, кстати, является весьма и весьма нестандартным финтом для Dynamix). В отличие от сложившегося стандарта здесь сторон не три, а четыре: к американцам, англичанам и немцам добавились еще и итальянцы.

Об уровне реализма симулятора (летная модель, модель повреждений, оружие) неизвестно пока ни-че-го. Но в игре будут присутствовать в общей сложности около тридцати различных аппаратов, 18 из которых будут "летабельными". Dynamix также сообщает, что в самолетах, чей экипаж превышает по количеству одного человека, геймер сможет занять любое место на выбор. Так, в немецком Ju-87 он сможет быть как пилотом, так и стрелком.

Набор режимов multiplayer стандартен — лишь за одним исключением. Имеется вещь под названием Hot Seat Competition, которая реализуется на одном отдельно взятом компьютере — что бы это могло означать?

Поживем — увидим. Desert Fighters будут демонстрироваться на нынешней E3, а в продажу поступят в октябре сего года. Для Dynamix это неплохой шанс сломить уже сложившуюся традицию, согласно которой каждый следующий продукт получается у них хуже предыдущего...


Андрей Ламтюгов

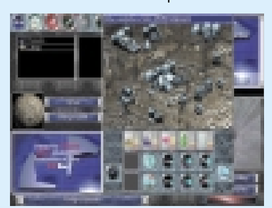
Рай для сотни

ПРИКЛЮЧЕНИЯ КОЗАМКНУТЫХ КОЗЛОВ В КОСМОСЕ

KOZAAR

www.kozaar.com
Developpements Kozaar
Дата выхода не объявлена

Что такое "козар"? Мой любимый "Лингво" знает только "козамкнутый" и "козел". Это грубо. На английском слово также не имеет смысла, хотя команда канадских разработчиков из Developpements Kozaar считает, что **Kozaar** — это чрезвычайно



редкий минерал, "а может быть... что-то русское (!)". Впрочем, какая разница? В одном из прошлых "Личных стратегических дел" говорили мы о несбывшейся мечте онлайновых стратегоманов Mankind. Kozaar — нечто очень похожее. Галактика без конца и края, сотни планет, сотня игроков. Издателя на горизонте пока не видно, а значит, и о сроках выхода говорить не приходится, зато бета-тестирование идет полным ходом, а куда более скромные масштабы игры заставляют поверить в благополучный исход предприятия.

Итак, о чем спич? Спич об исключительно сетевой игре, "глобальной космической" человек на сто. Это не ролевая игра, партия в Kozaar может продолжаться несколько недель или месяцев, но все же имеет свой логический финал. Игра сделана по технологии "клиент-сервер", и на машинах игроков устанавливаются по сути лишь мощные графические терминалы, а все данные хранятся на сервере. Такой, весьма разумный, подход здорово поднимает интеллектуальный ценз среди желающих покопаться в "сейвах".

Начинает каждый игрок весьма скромно — с одной планеты. Смерти не существует, отсидев в "мертвой зоне" после гибели корабля-матки 24 часа, бедолага приходит в себя на орбите родной планеты. Системный оператор нового мира может задать любые его размеры, но для сотни игроков авторы рекомендуют игровое поле в пять галактик размером 2000x2000 секторов каждая — это около тысячи планет. Процесс более всего напоминает Master of Orion с той только разницей, что здесь основной акцент сделан на управление флотами. Примерно на этом этапе повествования заканчиваются совпадения, начинаются отличия.

ПРОТРИ ОЧКИ ХОДА

Игра идет в реальном времени, но... не совсем. Во-первых, это ни в коем случае не RTS. Вот что говорят сами девелоперы: "Это стратегическая игра, хотя в последние годы слово "стратегия" потеряло свой изначальный смысл. Для нас "стратегия" — это игра, в которой ваши рефлексы и объем грудной клетки не будут играть решающего значения". Во-вторых, весьма оригинально реализована система ходов. Каждые, скажем, три часа, игрокам выдается некоторое количество "сегментов", определяющих "свободу действий", а по-русски — количество ходов. Если вы эти самые сегменты не расходуете (заснули, отошли чай попить или просто играете по часу в день), они начинают накапливаться. Таким образом, маньяк, проводящий в Kozaar 24 часа в день, и скромный корпоративный служащий, который посвящает игре только обеденный перерыв, уравниваются в правах! Правда, "кумулятивный эффект" работает только на протяжении двух суток.

КОМАНДА

Еще одна интересная штука в Kozaar — командная игра. Нет, это не один из режимов, это целая философия. В одиночку игрок вряд ли добьется большого успеха, если только он не является обладателем каких-то безумных "скилов". Выжить, а тем более преуспеть в игре гораздо проще в составе команды. У любой команды есть лидер, который принимает решения. Все остальные члены группы находятся "на службе" и за свои труды получают у босса некие "привилегии". Наградой может быть информация о только что открытых планетных системах или последних изобретениях, право принимать в команду новых членов или статус "дипломата", позволяющий заключать мирные договоры или объявлять войны другим командам-союзам. Отношения между начальником и подчиненным связаны "контрактом", разорвать который может любая из



сторон. Приобретя достаточный вес в сообществе игроков, вы вполне можете покинуть своего "господина" и организовать собственную команду.

Дипломаты, объявление войны... неужели нельзя обойтись без всех этих телячьих нежностей? Конечно, можно. Атаковать разрешается когда угодно и кого угодно. Только не обижайтесь, если вскоре о вас станут говорить, как о "пирате" и каждый встречный корабль сможет напасть вас в любой момент без всяких предисловий.

ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ

Записаться в бета-тестеры еще не поздно, но я бы не торопился. Проект явно любительский, хотя и зашел очень далеко. Давно пора сделать что-нибудь настолько же культовое, космическое и народное, VGA Planets конца 90-х. Станет ли Kozaar такой игрой или отправится в корзину забвения вместе с Mankind? Кто знает... Давайте не будем пока заводить фанатских страничек, а просто подождем.

 Олег Хажинский

О грибах и счастье

GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA

Prelusion/Crystal Software
http://hem1.passagen.se/central/story.htm
Дата выхода не объявлена

В одной прекрасной стране случилось несчастье: на нее напал злой волшебник, испортил всем настроение и поставил нацию на грань вымирания. Храбрый герой нашел волшебный гриб, убил с его помощью мага и сделал свой народ счастливым навеки.

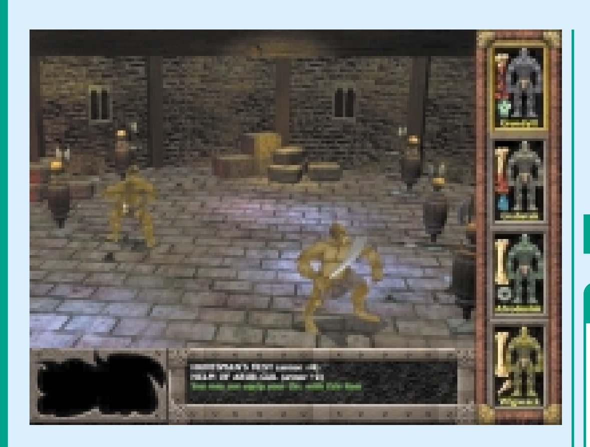
Гриб поставили на главной площади и с тех пор почитали его пристально и умело — долгие-долгие годы. Каждую осень в стране проходил фестиваль Гриба, где избирался ответственный Хранитель, которому и надлежало отвечать за здоровье и безопасность заветного символа в течение всего года — до следующего фестиваля. В текущем году Хранителем был дедушка нашего главного героя Гилберта — пока по его недогляду гриб не умыкнули и в стране не началась по этому поводу Великая депрессия.

Король швырнул дедушку в заточение и, несомненно, отчекрыжит ему голову, если проблема не будет решена до конца недели. Решать ее, само собой, будет Гилберт — и придется ему найти священный грибок любой ценой, а не то не видать ему больше дедушки, как своих ушей без зеркала!

По жанру **Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria**, это удивительное произведение шведской фирмы Prelusion, представляет собой мультяшный забавный квесток в стиле Monkey Island и разрабатывается прежде всего для экзотической платформы под названием Amiga (!!!). Видимо, пробудившийся в ее создателях во время поиска волшебного гриба энтузиазм дал им силы на отчаянный бросок через линию фронта — в мир скучных PC и CD-ROM. Будем надеяться, что за это время никто не покусится на их покой и здоровье, с грибочками в Швеции все будет как надо и игрушка выйдет в свет без особых проблем.

EXE Наталия Дубровская





Вперед, пацаны!

ORCS: REVENGE OF THE ANCIENT

www.sierrastudios.com/games/orcs
Berkley Systems
Sierra Studios
www.sierrastudios.com
Ноябрь 1999 г.

Фирме Sierra все-таки удалось поразить воображение .EXE, когда она объявила о новом гибриде, лихорадочно собирающемся на ее верфях. Можете представить себе action/fighting/RPG/strategy — да еще и в мире имени господина Толкиена? Вот и журналисты не могут. Один известный новостной сайт дает анонс СТРАТЕГИЧЕСКОЙ игры **Orcs: Revenge of the Ancient**. Другой объявляет action. Скромный пресс-релиз самой Sierra для начала называет игру "фэнтези-стратегией", затем "fighting с RPG-элементами".

Кстати, о падших ангелах. Orcs, как и онлайновая РПГ Middle Earth, основывается на сюжете Толкиеновской сказки "Властелин Колец". История с орками происходит во время War of the Rings, когда плохой дядька Sauron собирает армию нечисти, дабы разнести своих противников в клочья. Подобное скопление отчаянных парней обычно заканчивается пьяными драками, разбоем и кровопролитием. Чтобы восстановить порядок в армейском лагере, Sauron вверяет игроку командование над черным спецназом, специально натренированными орками, которые имеют право применять любую силу для восстановления относительного порядка.

Вы сможете выбрать команду из четырех крутых орочьих пацанов. И сразу в бой? Не угадали. Каждую зеленокожую звезду необходимо специально подготовить к предстоящей миротворческой миссии. Вы можете научить своих ребят любым ударам, выбрать наиболее удачные комбинации и защитные приемы. В истинно-ролевом стиле организована система экипировки каждого воина. Правильно, одеваем клыкасто-когтистую "куколку" в разные красивые кольчуги и снабжаем цепкие лапки большими уродливыми топорами и ятаганами. В процессе успешного избиения противника орки даже смогут повысить силу, выносливость и, как это ни удивительно, интеллект.

Orcs очень выигрышна в маркетинговом плане. Кто же откажется сыграть за плохих (evil is good), награждая слюнявых почитателей эльфов ударами типа Double Kick Ass, Ear Bite, уж не говоря о Super Wacko? Или есть на свете люди, которым не нравится стопроцентно пацанский орочий язык? Сомнительно. Так что как только добрая, но нерешительная Sierra определится с жанровой ориентацией, мы немедленно сообщим об этом благостном деянии. А пока наслаждайтесь на сайте шотами "братвы", отправляющей в мир иной бравого морячка.

EXE Александр Вершинин

Пси-файлы

...ГДЕ-ТО ТАМ

NOCTURNE

www.nocturnegame.com/
Terminal Reality
www.terminalreality.com
Take 2 Interactive
www.take2games.com
Осень 1999 г.

Nocturne — это TPS, из тех TPS, где зомби забивают главного героя до смерти собственными оторванными руками, откусывают ему голову и ужинают внутренностями. Ужастик, короче говоря. С нагловатой претензией на сюжет, который разработчики Terminal Reality изо всех сил пытаются сделать стильным. Лично мне коечто из этого сборища комиксоидов и ультрамодных штампов по нраву, потому... потому, слушайте.

ITS KIND OF... SPOOKY!

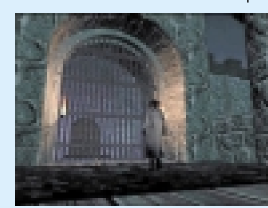
Речь там пойдет о противостоянии некого бюро, занимающегося расследованием случаев паранормальных рецидивов, и этих самых сверхъестественных проявлений. Между собой сотрудники зовут данную контору SpookHouse. Создана она была еще при Теодоре Рузвельте, но действие имеет место быть где-то в районе сороковых годов нашего столетия — то есть агенты Странноватого Отдела (ага! проняло?) носят длинные плащи и надвинутые на глаза шляпы, и по моральному и внешнему облику ближе к героям Дэвида Линча, нежели к плющемуся фисташковыми скорлупками Фокси Малдеру.

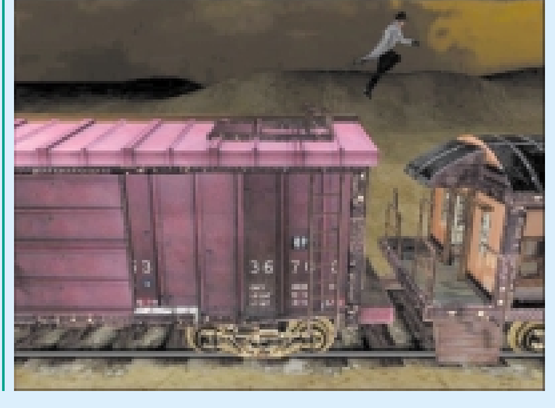
Главного охотника за паранормальной активностью и искателя истин в окрестностях зовут Стрэнджер, и больше всего он похож на парня по имени Калеб или Тень из одноименного фильма. Есть у него и напарница с научным уклоном по имени Ска... Ска... ой, простите, гляжу в другой сценарий, Холлидей ее зовут. Другие агенты конторы являются типичнейшими NPC, то есть приходят и уходят, пока главные герои сериала остаются. Guest Stars типа.

Ни одну из этих сомнительных личностей Дж. Эдгар Гувер на пушечный выстрел не подпустил бы к своей конторе — они вполне способны встать в кружок и хором спеть "Интернационал". Вот всего лишь парочка типажей: старый ямаец, специалист по культам Вуду, умеющий проходить сквозь стены, и римский охотник на вурдалаков, сам вампир — как минимум, на половину. Есть еще отставной боксер-тяжеловес, вне ринга предпочитающий ножи...

ЛЮДИ В ДЛИННЫХ ПЛАЩАХ

Профессиональные истребители монстров хорошо знают свои охотничьи угодья и самые злачные и богатые на добычу места, где водится крупный оборотень и жирный откормленный зомби. Готические замки, старые кладбища — все в этом духе. Подручными огнестрельными средствами первых из тварей разрывает пополам, а вторым сносит головы, которые "падают со звуком выдолбленной тыквы". Скелетная анимация, знаете ли... "Зомби двигаются, словно люди", как говорится. Нападают они непристойно огромными толпами и вовсю используют в качестве метательных снарядов головы своих товарищей. Ну а их конечности — для ближнего боя. В лучших традициях "Живой мертвечины" RE2 — никакой спасительный "Гаме Овер" в случае позорного поражения не придет, оставив нас и наши кишки наедине с ордой изрядно проголодавшихся зверюг.





В качестве орудия мести выступит арбалет — единственный предъявленный на сегодня экземплярчик, — снаряженный стрелами с разрывными зажигательными наконечниками. Сначала она в зомбика втыкается. Потом взрывается. Потом загорается. Еще одна отмщенная душа возликовала! Если и этого мало, то к вашим услугам гигантские лезвия-маятники — всегда готовы принять очередную жертву, если кончились патроны. Эдгару это понравилось бы.

Вот что действительно здорово — независимая отрисовка деталей одежды героев. То есть длинные плащи будут натуральнейшим образом развиваться, капюшон — надуваться от ветра, длинные полы — захлестываться вокруг ног... Можете смеяться, но этого не было раньше нигде и никогда. А штука эта между прочим очень даже атмосферна. Призрак большого кино...

EXE Фраг Сибирский

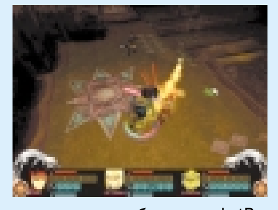
Самурайские дороги

ЕЩЕ ЧУТЬ-ЧУТЬ АНИМЕ... НЕУЖЕЛИ ОТРЫЖКА?

LEGEND OF THE BLADEMASTERS

www.blademaster.com
Ronin
www.roningames.com
RipCord
www.ripcordgames.com
Осень 1999 г.

Лавры Final Fantasy определенно не дают покоя разработчикам всех стран и народов. А в особенности американцам. Какую ролевую игру могут делать экс-сотрудники звездной LucasArts, объединившиеся в команду под названием Ronin? Правильно, только аркадно-ориентированную аниме-РПГ **Legend of the Blademasters**. Ronin уже подпи-



сала контракт об издании LotB с фирмой RipCord. Релиз намечен на сентябрь этого года. За несколько месяцев до выхода игры мы, скорее всего, сможем изведать игру на ощупь в лаконичном демонстрационном варианте.

ПОДЛЕЖАТ УНИЧТОЖЕНИЮ

Как доверительно сообщают сами авторы, источниками их вдохновения всегда были японские фильмы, книги и даже комиксы о самураях. Так что удивляться восточной внешности героев не приходится — равно как и их пристрастию к холодному оружию. А именно древним волшебным мечам, попадающим в руки к самым неожиданным персонажам. Наш главный герой, все еще носящий гордое имя тинейджера (очень хочу надеяться, что он не болельщик “Спартака”), “совершенно случайно” находит в лесу заколдованный клинок, спасающий мальчику жизнь. Факт проклятья, наложенного на меч, всплывает чуть позже. В результате молодому человеку приходится отправиться на поиски приключений, соратников, драконов и плохих боссов.

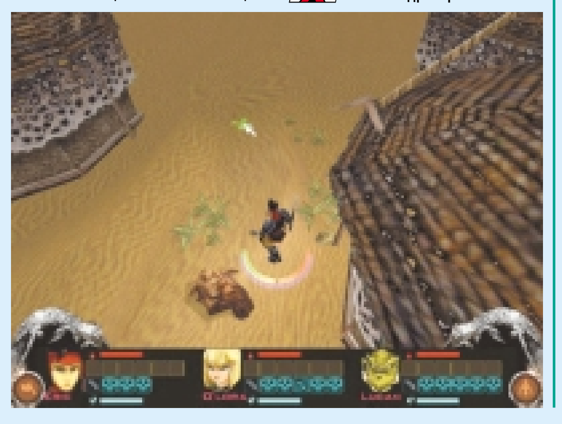
По уверениям разработчиков игры, эта история началась задолго до появления на сцене нашего юного рыцаря. Некогда могущественный король страны поссорился со своим магом. Обиженный чародей скрылся в глубине гор и принялся с особым цинизмом издеваться над ни в чем не повинным королевством. Сторожившие границы драконы ушли в другое измерение, а им на смену пришли пятеро Привратников. Упомянутая пятерка с тех пор путешествует по землям королевства в поисках только им ведомого артефакта (а нука догадаемся, что же они ищут?), оставляя за собой лишь огонь и трупы. В общем, в стране стало особенно весело, и только уткнувшийся в дисплей пользователь может спасти ситуацию.

РЯДОМ С SILVER

Вы спросите, имеет ли Legend of the Blademasters еще какие-нибудь черты РПГ, кроме штампованного сюжета? Ответ неуверенно утвердительный. Команда Ronin полна решимости еще больше переплести жанры Action и RPG. Для этой благородной цели они создали быстрый полигональный “движок”, динамическую камеру, то прыгающую за спину героев, то поднимающуюся ввысь, к изометрическим стандартам. Вы сможете одновременно контролировать от одного до трех персонажей, каждый из которых обладает уникальными умениями, обожает определенный тип оружия и вообще является вполне сформировавшейся личностью. Бои будут проходить в реальном времени, впрочем, позволяя пользователю найти применение естественной тяге к тактическим маневрам и стремлению просчитывать ситуацию на несколько “ходов” вперед.

Достоверно неизвестно, как именно Ronin собирается воплотить в жизнь все вышесказанное — пока что игра готова лишь на 75%, и авторы только-только взялись за балансировку gameplay. Несколько сыроваты и другие РПГ-элементы, магическая система, алгоритм повышения персонажей в классе, inventory. Желающим конкретики советуется терпеливо ожидать демо-версии... или попробовать поиграть в Silver. Судя по описаниям, LotB имеет хорошие шансы войти в одну лигу с этой RPG.

EXE Александр Вершинин



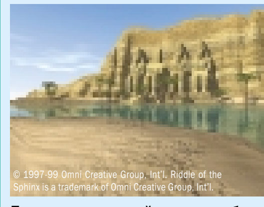


Сфинкс на любителя

RIDDLE OF THE SPHINX

www.riddleofthesphinx.com
Omni Creative Group
www.omnicreative.com
2 квартал 1999 г.

Археолог сэр Джил Джеффрис сделал потрясающее открытие: нашел секретную камеру в одной из пирамид долины Гиза.



© 1997-99 Omni Creative Group, Int'l. Riddle of the Sphinx is a trademark of Omni Creative Group, Int'l.

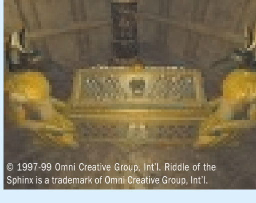
Более того, в этой камере обнаружился таинственный свиток, раскрывающий великую и страшную тайну Сфинкса.

Естественно, его энтузиазм не остался безнаказанным: прочитав свиток, он выпустил на волю страшное проклятие, которое не долго думая на него и обрушилось. Последнее, что успел сделать сэр Джеффрис перед смертью, — позвать нас (своего ближайшего друга) на помощь.

Как заведено в Египте еще со времен Агаты Кристи, мы немного опоздали: ученый мертв, свиток исчез. Остается одно: объединить усилия с уцелевшими членами экспедиции и пуститься на поиски пропавшего манускрипта в надежде спасти его нынешнего обладателя и прервать цепь неминуемых смертей.

Авторы игры Джефф и Карен Тоблер (Jeff and Karen Tobler) потратили три года на то, чтобы с идеальной точностью воспроизвести виды и интерьеры археологического Египта — это и было их главной целью. Ужасные западни и сногсшибательные головоломки, придуманные частью древними египтянами, частью современными дизайнерами, мистика и пошлое предательство — все это будет в **Riddle of the Sphinx**, новой игрушке в стиле Myst.

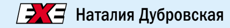
Не торопитесь морщиться: в отличие от классического образца здесь нам будет обеспечен прекрасный обзор и перемеще-



© 1997-99 Omni Creative Group, Int'l. Riddle of the Sphinx is a trademark of Omni Creative Group, Int'l.

ния — проект делается с использованием технологии VR, 16-битной графики и трехмерного рендеринга.

И все-таки игра наверняка будет рассчитана на любителя! Особенно на любителя исторических красот, скрупулезного воспроизведения реальности и набивших оскомину “вечных тайн”. Давайте надеяться, что на этот раз решать их будет весело и интересно.

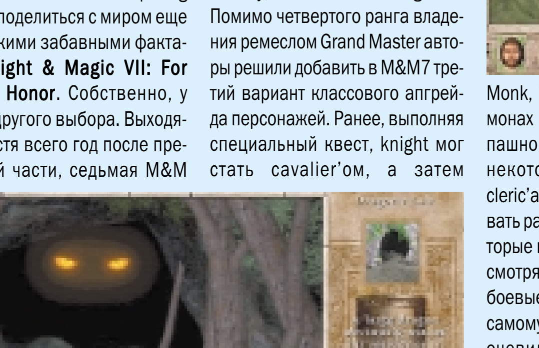
 Наталия Дубровская

M&M7:
последние штрихи перед релизом

MIGHT & MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR

www.3do.com/products/pc/mm7/
New World Computing
3DO
www.3do.com
Май-июнь 1999 г.

Ребята из New World Computing решили поделиться с миром еще несколькими забавными фактами о **Might & Magic VII: For Blood & Honor**. Собственно, у них нет другого выбора. Выходящая спустя всего год после предыдущей части, седьмая M&M

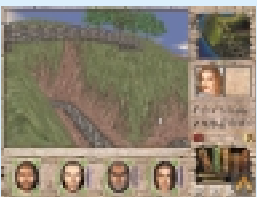


минимально отличается от своего прототипа. Тот же "движок", прежний интерфейс, старая концепция. Герои Might & Magic всегда предпочитали хорошую драку, равно как и полную свободу передвижения. Несколько примитивный по нынешним стандартам engine шестой части успешно обеспечивал и то и другое. А значит, вполне послужит для For Blood & Honor. Использование 3D-ускорителей не только увеличивает на несколько единиц средние fps, но обеспечивает новый уровень спецэффектов магическим заклинаниям.

Изрядно поигравшие в Heroes of Might & Magic будут довольны: некоторые регионы M&M7 окажутся хорошо знакомыми. Равно как и монстры, многие из которых вышли прямиком с полей брани HoMM. Возвращаются даже хорошо знакомые нам NPC. К примеру, горячо любимый брат Роланда, бывшая статуя Арчибальд, гарантированно приложит руку к событиям, происходящим в For Blood & Honor.

Так что же нового стало известно со времени публикации последней новости два месяца назад? Во-первых, вы не сможете начать игру half-orc'ом. Просто потому, что его заменил goblin. Помимо четвертого ранга владения ремеслом Grand Master авторы решили добавить в M&M7 третий вариант классового апгрейда персонажей. Ранее, выполняя специальный квест, knight мог стать cavalier'ом, а затем champion'ом. В этой РПГ после выполнения второго задания вы окажетесь перед выбором: принять сторону добра или зла. Так, новой инкарнацией knight'а станет black knight. Еще примеры? Недобрый вариант sorcerer'а превращается в lich (мечта!), а прежде богобоязненный monk мутирует в ninja. Последний вариант, кстати, тоже звучит соблазнительно. Как, вы ничего не слышали о монахе?

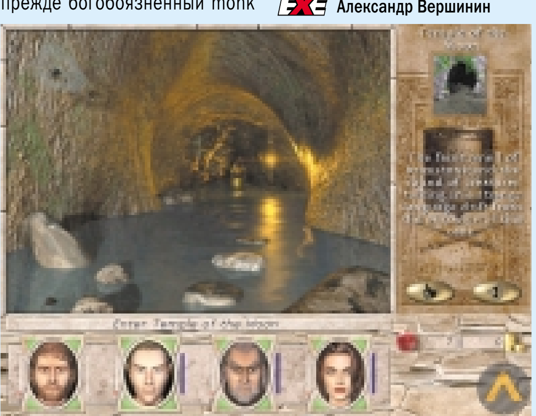
For Blood & Honor представляет три новых класса персонажей:



Monk, Ranger, Thief. Как обычно, монах специализируется в рукопашном бое, а также обладает некоторыми заклинаниями cleric'а. Ranger способен излечивать раны и реализовывать некоторые нападающие заклятья, несмотря на свои исключительные боевые качества, не уступающие самому fighter'у. Качества Thief'а очевидны: обнаружение ловушек, способность воровать вещи, а также возможность использовать атакующую магию. Кстати, одновременно выучить Light- и Dark-магию будет невозможно. Выбрав сторону, приготовьтесь пожинать плоды своего решения. Некоторые монстры нападают исключительно на плохих персонажей. Или только на хороших — дело вкуса.

На этом стоит остановиться. Игра близка как никогда, а раскрыв все секреты можно, как минимум, испортить себе удовольствие от первого просмотра.

 **Александр Вершинин**





Невнятный МИФ

BLACK MOON CHRONICLES

Cryo Interactive
www.cryo-interactive.fr/V1.0/english/frames/frame.htm
Дата выхода не объявлена

Похоже, нас ждет новая стратегическая игра от Cryo... Откуда этот неуверенный тон? А разве можно быть хотя бы в чем-то уверенным, говоря об играх Cryo? Будучи в Web'е, взгляните на предложенные компанией картинки из игры. Вы что-нибудь понимаете? Я тоже. А все потому, что перед нами вовсе не "картинки из игры", а фрагменты какой-нибудь заставки, на создание которой у Cryo, как известно, мастеров хватает.

Текст, окружающий эти самые картинки, столь же невнятен. Сначала что-то чрезвычайно возвышенное про элитные отряды на защите долины Lhynn, Черную Луну и Четыре Мира, а затем, как поленом по голове, про 60 уникальных миссий и 120 неповторимых зданий. Квинтэссенция всего этого трепа заключается в следующем.

Black Moon Chronicles — это нечто из области action/strategy. В лучшем случае уровня "Сегун" или BraveHeart, то есть с элементом стратегии, в худшем — уровня Myth или Warhammer. Нет, в худшем случае мы получим C&C-клон с фэнтези-уклоном, хотя вряд ли Cryo опустится до прямого копирования.

Myth, неосторожно выбранный мной для сравнения, не совсем годится — в Black Moon заявлено значительно большее количество участников — более 4000 юнитов на поле боя одновременно. Известно, что полководец сможет поделить эту огромную массу людей на группы и управлять по отдельности — за что разработчикам большое человеческое спасибо.

В сказочном действе участвуют четыре стороны, каждая из которых может похвастаться уникальными юнитами и зданиями, боевой парк весьма разнообразен, 80 юнитов — от Паладинов до Боевых Слонов. Кроме нас, людей, в игре живут и другие существа: Дварфы, Эльфы, Гиганты, Орки, Умертвии и Демоны. Армии этих созданий также принимают участие в битве, а на чьей стороне — будет зависеть от того, насколько хорошо вы разбираетесь в дипломатии.

Многопользовательский режим до 8 участников одновременно, редактор уровней и Pentium 200/32 Мбайта RAM в качестве минимальных системных требований — это последнее, чем успевает похвастаться игра на прощание. Заметьте, ни слова о 3D-акселераторе... Неужели в Cryo решили сделать еще один WarCraft? На 4000 юнитов? Надеюсь не дожить до релиза — благо, сроки выхода игры пока не определены.

EXE **Олег Хажинский**

Человек против компьютера

SYSTEM SHOCK 2

www.lglass.com/p_info/shock2/index.html
Irrational Games/Looking Glass
www.irrational-games.com/ www.lglass.com
Electronic Arts
www.ea.com
Осень 1999 г.

Парад маленьких приятных фактов, выцеживаемых в Интернет ребятами из Irrational Games, продолжается. Если кто-то умудрился, несмотря на постоянное внимание .EXE, забыть, что именно делают IG, поясним. **System Shock 2**, продолжение датированного 94-м годом киберпанк-триллера.

Партнер Irrational Games, компания Looking Glass, любезно согласилась поделиться со своими бывшими коллегами эксклюзивным Dark engine'ом. Так что ожидайте тех же чудесных переливов одной мелодии в другую, что и в Thief: The Dark Project. И если жанровая принадлежность прошлой игры была сомнительной, находясь где-то на стыке между action и RPG, то в случае SS2 авторы не оставляют жанру экшен ни одного шанса.

Судите сами: в самом начале игры вы сможете выбрать профессию своего героя. Борец с плохой девочкой Shodan может оказаться талантливым хакером, морпехом или даже агентом OSA, обладающим солидным арсеналом пси-сил. Кстати, Psi представлены в System Shock впервые. Предыдущий персонаж обходился без сверхъестественных сил, предпочитая путешествовать по киберпространству и улучшать свое тело и разум различными электронными добавками. В девяносто девятом году его лишают киберпространства. Этот вариант взлома сети показался нынешним создателям игры слишком утомительным — равно как и уже



позабытая почти всеми система головоломок. Больше никаких мучений со сращиванием проводков! На смену приходят другие развлечения. Как вам понравится идея починки собственного оружия? А возможность его модернизации? Все виды оружия в SS2 не только абсолютно неизвестны ветеранам, но и могут быть сломаны/отремонтированы/улучшены. Поклонникам классических РПГ адресована сложная система характеристик героя: шесть физических параметров, пять технических skill'ов, четыре боевых и, наконец, 35 (!) пси-заклинаний.

Также разработчики обещают максимально нелинейный сюжет — насколько это возможно сделать, не нарушая поуровневую схему этапов. Вы сможете раскручивать сразу несколько сюжетных ниточек одновременно, выполнять массу побочных квестов. Вдобавок каждая проблема может быть решена специфическими методами, используя уникальные возможности той или иной профессии. Одним из важных слагаемых успеха станет осторожность. Пока местные компьютеры продолжают функционировать, а камеры слежения работают, игроку придется вспомнить все уроки, преподанные ему в Thief. Дело в том, что как только секьюрити-камера замечает постороннего на охраняемой территории, к месту происшествия прибывает наряд местной милиции, роботов. Авторы SS2 очень довольны своей задумкой, объясняя эту подлость "идеальным решением проблемы respawn'a". Слишком самоуверен — получи лекарство. Подкрепления будут подтягиваться, пока цела камера и работают заводы по воспроизводству боевых роботов.



Тем временем уверенная в успехе команда System Shock 2 уже подумывает о третьей части. Конечно, в чем-то они правы. Один раз запустив конвейер, можно эксплуатировать его почти до бесконечности. Правда, Лара?



Александр Вершинин

Новые викинги

SAGA: RAGE OF THE VIKINGS

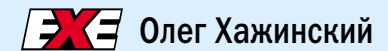
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.fr/V1.0/english/frames/frame.htm
Дата выхода не объявлена

Мы вновь с Cryo, столь популярной в этом новостном выпуске УЧУ! И, вы знаете, кажется, в Cryo стали осторожнее относиться к стратегическому жанру. После выхода таких "хитов", как Third Millenium и Riverworld, каждый из которых в отдельности способен свести с ума самого прожженного игромана, новая стратегия в реальном времени **Saga: Rage of the Vikings** должна показаться вам легкой забавой. Впрочем, будьте осторожны и не примите "Сагу" за ремейк Age of Empires. Гении европейской мысли имеют что сказать игроманам без всяких подсказок. Новый девиз Cryo знаете? "Cryo's mission: to bring the best in French creativity to the world". Так что держитесь...

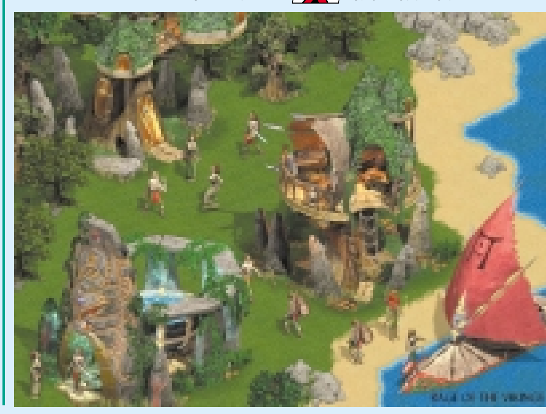
Графика, конечно же, вне всяких похвал. Никаких полигонов, изометрия, 3D-модели выписаны до последней детальки, и если все это перемещается так же хорошо, как и нарисовано, пресловутые Age of Empires, пусть даже и "два", могут отдыхать. Что интересно, в игре будет три уровня детализации — для боевых маневров крупнее, для "экономической деятельности" помельче. Любопытно, у авторов хватило терпения отрендерить всю эту красоту три раза?

Мир, в котором все происходит, списан явно не с учебника истории. Помимо викингов, вдоль и поперек разделенных на враждующие кланы (в кол-ве 60 шт.), в игре принимают участие Тролли, Эльфы, Центавры и прочие мифические существа. Всего в "Саге" действует семь различных "наций", со своим оружием, зданиями, культурой, наукой, философией, внешним видом, привычками, национальными обрядами, музыкальными пристрастиями и объемом бицепса. Понятно объяснил?

Так как мы викинги, придется вдоволь поплавать. Но только летом — зимой вода замерзает. Кроме того, в игре постоянно дует ветер, и его направление приходится учитывать при навигации. Влияет ли ветер на действие магических заклинаний, пока неясно. Известно только, что магических школ будет четыре — по числу Элементов. Для гурманов — кельтская музыка. Для тех, кому нечего делать, — многопользовательский режим до 8 человек. Срок выхода игры пока не назван, но зуб даю — в течение года они обязательно успеют. Потому что на сайте уже есть реальные картинки. Когда только фрагменты 3D-роликов — тогда в течение 5 лет. А если только арт с коробки — может вообще не выйти. Cryo...



Олег Хажинский

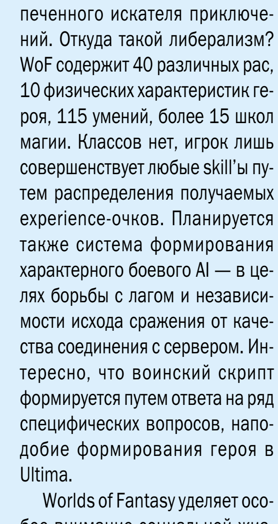


Онлайновый неMUD

WORLDS OF FANTASY

www.gamesgalore.ca/wof/
Games Galore
www.gamesgalore.ca
Дата выхода (как и издатель) не объявлена

Сказать, что в последнее время "очень многие игровые компании занимаются разработкой онлайновых РПГ" — значит, не сказать ничего. Создавать онлайновые фэнтезийные пастбища ринулись все. Даже изготовители настольных ролевых игр потянулись в виртуальные края. Проектов невероятно много, и пока лишь некоторые могут похвастаться хотя бы "альфой" игры или наличием издателя. Нам остается неторопливо просматривать информацию о будущих играх по мере их взросления. За примерами далеко ходить не надо — возьмем хотя бы создателя настольной серии **Worlds of Fantasy** и его одноименную онлайновую РПГ.



Место действия: аналог земного средневековья 1200-1600 гг. (заведомо исключая огнестрельное оружие), феодальная страна, населенная не только людьми. Из прочих рас пока назывались только эльфы и орки. Волшебство возможно и поощряется. Предполагается использование нескольких серверов, содержащих один и тот же игровой мир. Каждый сервер сможет удерживать от 1500 до 3000 пользователей. Извечная проблема PK активно обсуждается, принимаются все предосторожности против взлома. Как видите, самые обычные проблемы и решения для конца 20 века.

О графике, интерфейсе и общем виде игры говорить пока рано. Разработчик WoF, компания Games Galore, купила лицензию на использование "движка" Twilight 3D (www.twilight3d.com), но никаких игровых скриншотов пока представлено не было. Сама система правил, генерации персонажа и поддержания игрового мира обкатывается с середины 1993 года. Авторам нужно лишь позаботиться о правильной трансляции правил. Поэтому, несмотря на несуществующую графику, Games Galore готова выпустить Worlds of Fantasy уже к середине 2000 года — естественно, при наличии издателя.

Игрок сможет полностью создавать свой персонаж даже не подключаясь к игровому серверу. Клиент-программа сформирует нового героя и лишь тогда подсоединится к игровому серверу для проверки характеристик и официального оформления свежеиспеченного искателя приключений. Откуда такой либерализм? WoF содержит 40 различных рас, 10 физических характеристик героя, 115 умений, более 15 школ магии. Классов нет, игрок лишь совершенствует любые skill'ы путем распределения получаемых experience-очков. Планируется также система формирования характерного боевого AI — в целях борьбы с лагом и независимости исхода сражения от качества соединения с сервером. Интересно, что воинский скрипт формируется путем ответа на ряд специфических вопросов, наподобие формирования героя в Ultima.



Worlds of Fantasy уделяет особое внимание социальной жизни игрока. Конечно, любой желающий сможет путешествовать в одиночку. Не Everquest, не смертельно. Напротив, одиночные вылазки будут очень эффективными. С другой стороны, вы сможете участвовать в политической (!) жизни лишь тогда, когда создадите свою группу, фракцию или гильдию. Дума-онлайн!

И последнее, странное. Авторы Worlds of Fantasy отказываются сравнивать свое детище с UO или EQ. Обоснование интересно: "Это MUD'ы, а мы делаем настоящую RPG". Что они имели в виду?

EXE **Александр Вершинин**



Один саботажник и собака

SABOTEUR

Eidos Interactive
www.eidos.com
Дата выхода не объявлена

Если серьезно, то для меня саботаж — это когда мужик, отработав полный день на атомной электростанции, вечерком для личных нужд свинчивает пару деталей с действующего реактора. Когда же "некто", прорвавшись через многочисленную охрану с "колюще-режуще-рубящими" во влажных руках, крошит в капусту важную персону, то происходящее больше похоже на пошлый терроризм. Однако Eidos Interactive решила, что если всем этим занимается современный ниндзя вместе с любимой собакой, к тому же мстящий за убитых некогда родителей, то называть его надо не иначе как саботажник, а игру — **Saboteur**.

По старой традиции, действо демонстрируется со стороны, то есть от третьего лица. Оправдания банальны: главный персонаж, которого, кстати, зовут Широ (Shiro), с детства обучен (с помощью motion capture) зрелищно размахивать руками, ногами, а также всевозможными острыми предметами, и, следовательно, наблюдать за его выкрутасами со стороны гораздо интересней.



Собственно, больше никакой информации об этой игре нет (сюжет, над которым в таком случае можно вдоволь поиздеваться, также отсутствует). Вскользь упоминаются "двенадцать массивных уровней" (от здания офиса до лунной базы) и возможность использовать различные транспортные средства (в том числе мотоцикл). Это все.

EXE **Роман Косенко**

Если мания,
то величия

REBEL MOON REVOLUTION

Fenris Wolf
www.fenriswolf.com
(Увы/ура) Игра не выйдет

THE WAR IN HEAVEN

Eternal Warrior
www.eternalwarriors.com
Октябрь 1999 г.



"Fenris Wolf"? Говорит ли вам что-нибудь это глубоко импортное сочетание слов? Нет? Ну как же, это словосочетание еще работало над игрой **Rebel Moon Revolution**, сиквелом к



нетленке Rebel Moon Rising ("разработанной по случаю" появления одного нового процессора, не скажу какого), которая, нетеленка, в свою очередь, была продолжением просто Rebel Moon.

Сначала Rebel Moon-проект выглядел довольно привлекательно, авторов холили и лелеяли (Intel — ну вот, таки проговорился! — с помпой показывал демо одной из "Бунтующих Лун" всем и вся, демонстрируя возможности вновь изобретенной MMX), но разработка, мягко говоря, затянулась, и в ноябре прошлого года GT Interactive прекратила его финансирование, разорвала контракт с Fenris Wolf и вообще тщательно умыла руки.

Разработчиков такой расклад не устроил и они затеяли тяжбу с GT, требуя с ответчика ни много ни мало 1 млн. 775 тыс. зеленых рублей. В качестве возмещения всяческих ущербов. Однако судиться с одним из китов индустрии оказалось занятием неблагодарным, процесс заглох, и Императору компании (не шучу! это его официальный титул!!!) не осталось ничего другого, как просто жаловаться на жизнь, рассказывая, как их "кинули". Основной постулат, простите, Императора звучит так: "Разработчики делают игры, в которые можно играть, а издателям нужны игры, которые можно продать. Иногда два этих желания совпадают, а иногда — нет". Надо полагать, в случае с Rebel Moon Revolution сработал последний вариант, и "волки" не без удо-





вольствия облачились в одежды непризнанных гениев. О банальном отставании от графика никто почему-то не вспоминает.

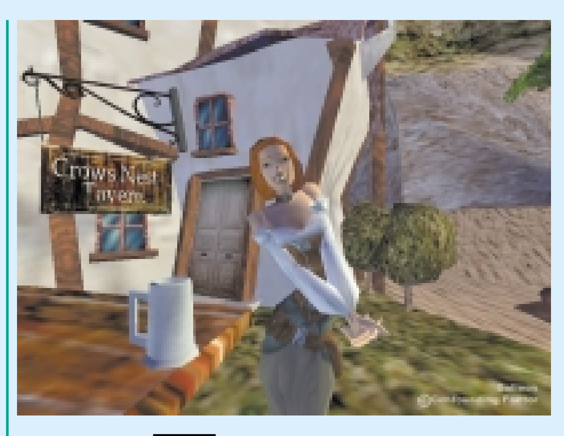
Сегодня Fenris Wolf почти мертва, большинство "непризнанных" перебежало в дочернюю компанию Eternal Warrior, о которой лучше рассказать отдельно. Попав на их веб-сайт, трудно понять, что он принадлежит компании, создающей игры. На этот прискорбный факт указывает лишь маленький полупустой раздел "Games". Все остальное — цитаты из Библии и христианской литературы, ответы на вопросы "что будет через минуту после того как я умру?" и т.п.

Оказалось, что одновременно с играми EW выпускает одноименные книжки. В ближайшее время появится томик **The War in Heaven**, а в октябре — "a christian action game" (!!!) с тем же воинственно-небесным названием. Если верить пространным рассказам разрабатывающей ее братии, слово "christian" попало в название только из-за околобиблейского сюжета. Сама же игра будет относиться к линейному action, что... ну да, что не очень-то вяжется с "христианской моралью". Единственная заявленная особенность: сюжетная линия каждого уровня каким-то (для меня пока непонятным) образом будет доводить до слабого умишки играющего индивидуума смысл слов "вера", "послушание", "ложь", "предательство" и т.д.

(Послушайте, у вас крыша еще не едет?)

Возвращаясь к Fenris Wolf, напоследок отмечу громадье планов ее Императора. В списке "К разработке!" числятся: игрушка на тему второй мировой — на базе бесхозного ныне "движка" от Rebel Moon Revolution, научно-фантастический "ролевик" Traveller, а также нечто пока безымянное (будет объявлено в августе). Силен Император, нет слов...

 Роман Косенко



Лара
и Рама

GALLEON

Confounding Factor
www.confounding-factor.com
Interplay
www.interplay.com
Осень 1999 г.

Бывают в жизни удивительные вещи: к примеру, два серьезных разработчика, очень и очень близко знакомых с небезызвестной и весьма популярной дамой по имени Лара, вдруг взяли да и променяли ее — на кого? На пирата, трехмерного бандита, о котором еще никто и слыхом-то не слыхивал.

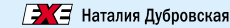
Скажете, так не бывает? Бывает, и еще как. Ведущий программист Core Design Пол Даглас (Paul Douglas) и ведущий дизайнер Тоби Гард (Toby Gard) вдруг взяли и покинули и Eidos, и Лару — чтобы организовать собственную студию под названием Confounding Factor и заняться собственной игрушкой, пиратскими приключениями "про корабли и драки" — проектом **Galleon**. Приятно отметить, что с публикатором у молодой фирмы проблем не возникло: за проект сразу схватилась сама Interplay.

В портовом городе Акба живет знаменитый ученый и целитель, любитель покопаться в неизведанном. Однажды ему крупно повезло: он наткнулся на таинственный корабль, полный всякой интересной и совершенно непонятной всячины. Ни то, откуда прибыл корабль, ни куда он направлялся, — неизвестно, даже команда пропала. Как водится, ученый, попав в тупик, призывает на помощь бандита — капитана Раму Сабрира.

Храброму пирату (то есть, как вы уже догадались — нашему игровому "я") предстоит бороздить неизведанные моря в поисках страны, откуда пришел корабль, раскрывая секреты, сражаясь и грабя.

Конечно, игра будет трехмерной (и от третьего лица — привет, Ларунчик!). Самая главная "техническая" забота команды на текущий момент — добиться "живой" анимации и управления. Ваши собственные движения и реакции во время рукопашных схваток, фехтования и любых перемещений станут максимально естественными. Если все получится как обещано, то мы будем играть не в кривые, дерганые прыжки и быстро пикселизирующиеся удары, так потрясавшие нас прежде, а в нечто глубоко реалистичное и интуитивное. Пока могу отметить, что, судя по экранам, игра будет здорово напоминать отнюдь не "Лару", а Redguard, недавнюю (и очень симпатичную!) игрушку от Bethesda — правда, и темы ведь сходные, моря да пираты!

По заверениям Interplay, "Галеон" должен выйти уже осенью (охотно верим!) — и, возможно, нам предстоит увидеть и попробовать все, что не сумели воплотить в Tomb Raider двое основных его создателей.

 Наталия Дубровская

Красного поймали, батько!



INFILTRATION
www.planetunreal.com/infiltration/
Catalityc Conversions
1999 г.

Total Conversion, а, Total Conversion... Ну чего застеснялась-то? Не ты одна такая, о, блудная дочь Catalityc! Правда, кажется, первая TC Unreal, появившаяся на сем древе, — в последнее время все больше TC Half-Life'ы прут, да еще застарелые TC Quake 2 пробиваются.

Пусть умные мысли о наличии сюжета в Unreal: Tournament, наделяющие его подобием одиночной игры, периодически извлекаются на свет божий и прибиваются куском свинцовой трубы — у Catalityc таких проблем нет. "Unreal Multipleyer Conversion" — и этим все сказано. Светлый идеал — изобрести новый вид сетевого побоища, который вберет в себя немного CTF (чего-то там захапать и принести), немного TF (чего-то там удерживать, как новый Сталинград) и даже малость от Rocket Arena (о, кощунство!) и будет благополучно выдан за собственное изобретение.





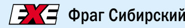
Правила **Infiltration** просты, как законы дефматча: желающие поучаствовать делятся на две массовки, красных Атакующих и синих Защитников, и начинается месиловка. Завязана она вокруг компакт-диска, который Атакующие пытаются отглаголить по реке Тибр, а Защитники, как ни удивительно это звучит, защитить (да-да!). Цель никчемных жизней красных — дотащить диск до лэптопа и сгрузить его туда, увеличив таким образом командный счет на одно (1) очко. Ну и еще, конечно, крикнуть "Йес! Опять мы их натянули! И-ха!"

Каждый донесенный "сидюк" знаменует выигранный раунд, таймер обнуляется, и все начинается по новой. Количество раундов зависит от карты. Собственно карты — не морские и не игральные, и это единственное, что имеет в активе Infiltration. Прилежно измененное оружие (все такое реальное-конкретное, "хеклер-унд-коховское". Пистолет-пулемет MP-5 10 A3 (то есть со складным плечевым упором... Очень ценно. Пользоваться все равно не придется) — принесите мне, пожалуйста, подушку... Гранатомет H&K 69, снайперка PSG 1 и артефакты (читай: "руны") вроде ускорения, щита и невидимости (последняя нужна для того, чтобы исчезнуть с экрана мерзкого радара) — не в счет.

Так вот, карты... Самое радостное из того, что к этому времени (началу бета-тестинга) представлено, это SubBase. Всегда мечтал узнать, как на "движке" Unreal'а будет выглядеть подводная лодка! Уровень — это доки субмарин, а значит, лихие развлечения под/над/внутри/вокруг стальных героинь станут основным времяпрепровождением. Оценить архитектуру и дизайн еще одного предъявленного уровня — для ночных боев — не дает густой мрак. Правильно!

Еще есть Hootshack — уютная готика, небольшой и симпатичный уровень, и HillBase — очень "полураспадный" военный лагерь с торчащими в потолок боеголовками, да пара пока что безымянных карт.

На рынке TC Unreal пока просторно. Так что даже у такой самоделки есть шансы прославиться. Однако все больше богатеньких дяденек, поигрывая "мобильниками", покупают лицензии в неограниченных количествах... Надо спешить.


Фраг Сибирский

Медвежатина по-венециански



VENICE UNDER GLASS: A BASIL BAKER MYSTERY ADVENTURE GAME
http://www.megamedia.com/basilbaker/basil1/index2.html
MegaMedia
www.megamedia.com
1 декабря 1999 г.

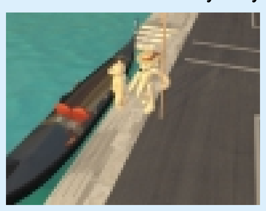
Венецию, прекрасный и древний город, потрясла серия дерзких преступлений: из музеев и частных коллекций пропадают бесценные шедевры, произведения из знаменитого венецианского стекла. Полиция в растерянности, старший инспектор Лоредан Марселло рвет на себе волосы, пресса готова его сожрать за бездействие...

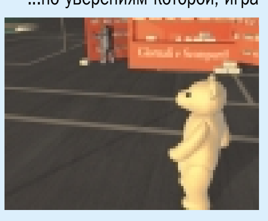
И тут прибываем МЫ! Сыщик-любитель Бэзил Бейкер, красавец и умница. Раз-два-три — и загадка будет решена! Трепещи, Венеция!

Полное 3D, исторические подробности, каналы и дворцы, веселый гондольер и эксперт-искусствовед, головоломки, загадки, тайны... Уф, кажется, все рассказала! Еще один историко-детективный квест в красивом антураже и с легким музейным уклоном...

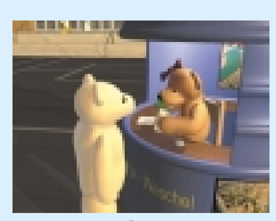
Нет! Забыла!

Наш Бэзил, его дядя, пригласивший сыщика в Венецию, гондольер и даже англичанка-искусствовед — все они, а также остальные герои игрушки **Venice Under Glass: A Basil Baker Mystery Adventure Game**... как бы это сказать помягче... люди нестандартные. То есть и не люди даже... Нет, лучше прямо, по-солдатски: все они — плюшевые мишки, медведи, набитые опилками, и что они делают в Венеции в таких количествах и зачем известным своей серостью и прожорливостью Винни-Пухам венецианское стекло — знает только фирма MegaMedia!..



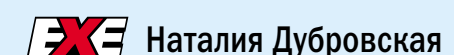


...по уверениям которой, игра



предназначена "детям и тем взрослым, которые не равнодушны к плюшевым медведям, а таких, судя по рынку, огромное количество".

Не знаю как насчет "рынка" в целом, но мистеру Бину повезло, это точно! Наконец-то на нашем горизонте замаячила игра, в которую он сможет играть — и не один, а вместе со своим единственным другом! Не все же ему кораблики склеивать...


Наталия Дубровская

Времена
и годы

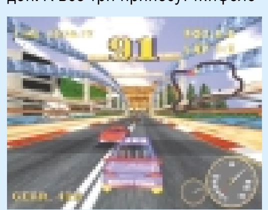


RACEAGE

Immersion Technology
www.immersion-technology.com/www/games.htm
Дата выхода не объявлена

Никак мне не удается выговорить название компании-разработчика — Immersion Technology, Immersion Technology, Imme... Разрабатывают они лихую и неистовую, как ковбой Билл, аркадную гонку **RaceAge**, шоты из которой умудряются одновременно напоминать и о ретро Speed Busters (ну просто одно лицо! Как на дагерротипе!), и об урбанистической спортивной современности в духе... э-э-э... Screamer'а или "ненашего" Rave Racer'а, и о футуристических киберпанковских сновидениях Wipeout XL.

Так оно, кстати, и задумано: в процессе мучительных поисков свежих идей и в погоне за разнообразием Иммершен... Иммершион... разработчики остановились на принципе "Три гоночки в одной, дети! И бесплатный "киндер-сюрприз" с Тамагочей внутри!" Короче говоря, RaceAge будет представлять собой три никак не связанных друг с другом чемпионата, каждый со своим транспортом, окружением и... временем — эрой, эпохой, историческим периодом, как вам угодно. Выиграй один из них — и станешь Героем. Два — и станешь Легендой. А все три принесут Мифоло-



гический статус. Подкупило. Слаб я до громких титулов... Всю жизнь хотел стать Героическим Легендарным Мифом или, на худой конец, Мифологическим Легендарным Героем!

Так о чем бишь я... А, да, о временах. Датируются гоночные периоды 1958, 1998 и 2038 годами, что говорит о пристрастии создателей к восьмерке на конце и наличии в RaceAge Championship светлого прошлого, светлого настоящего и не менее светлого будущего мирового автомобилестроения. В каждом чемпионате передвижные средства подвержены тюнингу и апгрейду, но только запчастями нынешнего исторического отрезка. Жалко, хотел бы я посмотреть, как смотрится антигравитационная присадка на "шестидесятнике" GTO.

58 — повод попыхтеть о "заре автомобильного спорта", рискованных парнях-камикадзе и "великих автомобильных легендах". Нет, детишки, раньше все было не так, все было лучше, чище и благороднее. "Вот помню, внушек, не вошел я както раз в поворот, тормошу, тормошу, сношит меня..." Ну и антураж — оглушительно размалеванные авто, такие широченные, как будто их кто-то кувалдой расплющил, на буколических "кантри"-треках.

98 — оставим без комментариев, ок? Уличные треки, раскаленный асфальт со следами сорванной резины, небоскребы в синем небе... Выключите телевизор.

2038 год. Время инопланетных вторжений, гибели цивилизации, четвертой или пятой мировой в., колонизации чего-то там, мрачного формационного тоталитаризма и господства обезумевших процессоров "Пентиум-18". Ничего этого в RaceAge, разумеется, нет. Есть летательные аппараты на антигравитационной подушке, оснащенные реактивными ускорителями и вообще похожие на истребители. Отличия черт знает где повисших трасс и флайеров от Wipeout'ских вооруженным глазом не заметны. "Походит" — не то слово.

Всего же Race Age насчитывает 12 треков и 24 этих самых, на которых ездят и летают, — как не трудно заметить, и то, и другое без особого труда делится на число "три". Хорошо, что раскопал где-то свою старенькую таблицу умножения!

EXE Фраг Сибирский

Бегущий
по проводу с бритвой

SHADOWS OF REALITY

Nevolution
www.nevolution.net/index.html
Дата выхода (как и издатель) не объявлена

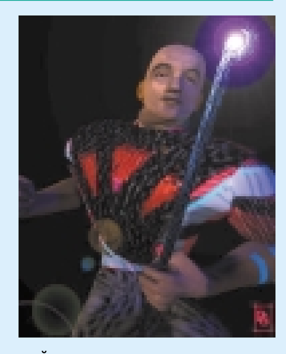
Некоторые надеялись, что киберпанк-культура уже преставилась, так и не достигнув пика своей популярности. Ни в коем случае! Компания Nevolution, например, полагает, что между квестами и онлайновыми ролевыми играми есть место для особого мира — **Shadows of Reality**.

Далее следует выжимка из классического боевика. Через 80+ лет Земля сильно изменится. Причиной тому — мировая информационная сеть, объединившая все и вся в электронное существо по имени The Grid. Соответствующим образом изменился и политический расклад: Штаты наконец-то испустили дух, Европа объединилась в одну большую страну, а планетой, кстати говоря, правят могущественные корпорации. Посредством все того же перекаченного Интер-



нета компании-гиганты манипулируют людскими массами, ошивающимися в едином информационном пространстве. Мало кому известно, что у этого виртуального мира есть свой рай и свой ад. На "верхнем" этаже встречаются и тусуются сильные мира сего. "Внизу" обитают последние настоящие хакеры, некоторые из которых еще помнят, как пользоваться FTP-клиентом и ICQ. "Ад" описывается с любовью отнюдь неслучайно: нет ни неба, ни земли. В бесконечном чистом пространстве парят вооруженные до зубов крепости, последние оплоты крутых интернетчиков. Интересна история возникновения этого уютного подземелья: пространство появилось после виртуальных разборок между Китаем и Тайванем. Очень смешно, правда?

Ну так вот, последние из могикан борются против прессинга корпораций — и постепенно проигрывают. Оказывается, Black Operations (именно под этим именем широким массам стало известно хакерское содружество) не хватало одного человека. Угадали. Вы сможете начать с самых низов и, пользуясь сложной системой ролевых характеристик персонажа, вырастить собственного Интернет-бойца. Вариантов возможных профессий очень много, а в он-



лайне, как известно, нужны всякие герои. Shadows of Reality использует популярный в наши тяжелые времена "движок" LithTech. Быть может, вы слышали о SoR и раньше, когда она называлась "BlackOps". Онлайновая РПГ находится в начальной стадии развития, так что серьезные новости от Nevolution еще только грядут. По крайней мере у уставших от фэнтези может появиться своя онлайновая ниша.

EXE Александр Вершинин

Легкий тюнинг

DELTA FORCE 2

www.deltaforce2.com
www.novalogic.com/ deltaforce2/index.html
Novalogic
www.novalogic.com
Осень 1999 г.

Если отбросить разглагольствования на смежные темы и, стиснув зубы, сказать вам все сразу, то эта новость уместится в одной фразе: "Novalogic делает **Delta Force 2**, я все сказал".

Звучит заманчиво, но в данном конкретном случае авангард, замешанный на лаконизме, вряд ли уместен. Ибо расчетливо, задолго до засланный казачок доложил, что главное существо одевается в форму цвета хаки и большую часть времени занимается уничтожением плохих парней, списками которых его снабжает американское правительство. Этот почетный процесс гордо именуется "служба в лучшей из армий" (да, сэр, это так), и иногда, в зависимости от достигнутых результатов, за него даже награждают. Посмертно — чаще. Кроме того, народ ласково зовет его (процесс) Delta Force 2...

После явного, хоть и с некоторыми оговорками, успеха первой части игры было бы глупо не сесть за продолжение. Попутно, занимаясь сиквеловоспроизводством, всегда можно заштопать обнаружившиеся дырки, обойти знакомые грабли, с наслаждением наступить на новые и, обновив тем самым физиономию (и свою, и игры), продать "часть вторую" жаждущим ветеранам и охочим новообращенным.

Это, так сказать, общая канва, а вот подробности. На что прежде всего обращают свои взоры авторы продолжений модных боевиков? На нее, на графику. Несмотря на все свои достоинства, Voxel Space 3, на основе которого был сделан Delta Force, уже, мягко говоря, неактуален. Несомненно, иметь возможность обозревать окружающее пространство в радиусе, как минимум, мили приятно, но вот замечать под ногами вокселы размером с булыжник как-то не хочется. Народ требовал компромисса. В итоге игра обзавелась новым "движком". Как не трудно догадаться, им стал "Voxel Space следующего поколения". Столь любимых моей мелочной душой цифр приводить не стали, а обнародовали лишь сравнительные высказывания, живописующие, что типа "графика будет лучше, окружение детализированней, земля сглаженней". Охотно верю! Ибо теперь можно спокойно спрятаться (нервные, примите элениум) посреди поля, заросшего высокой травой, просто плюхнувшись на пузо. Потом, не поднимаясь, подползти вплотную к ничего не подозревающему противнику и... выполнить миссию.



Далее, если опустить голословье разработчиков о непреложном появлении в игре нового оружия и наличии "увлекательных и разнообразных миссий", внимание привлекает технология Voice-Over-Net. Идея, новизной не блещущая, но до сих пор, как это ни печально, широкого распространения не получившая. Суть ее в том, что игрок, забыв о клавиатуре, сможет прямо во время игры разговаривать с врагами и союзниками посредством обычного микрофона. Красиво и удобно, а главное — экономит кучу бесценного игрового времени. Однако работать VON собирается только через NovaWorld, собственную игровую службу компании Novalogic, а мою домашнюю T1 недавно перегрызли крысы...

Следите за новостями и берегитесь крыс!

 Роман Косенко



Титаны хекса разжигают войну

THE OPERATIONAL ART OF WAR II

Talonsoft (разработчик и издатель)
www.talonsoft.com
Середина 1999 г.

The Operational Art of War, детище Норма Когера (Norm Koger), считается образцом и лучшим представителем бескомпромиссных "классических" варгеймов. В отличие от слегка попсового Panzer General, разработчики которого, по глазам видно, рассчитывали на коммерческий успех, The Operational Art of War слишком велик, чтобы задумываться о таких мелочах.

Норм Когер, "Сид Мейер" жанра wargame, посвятил разработке универсальной боевой системы много лет. Объединив усилия с другим "титаном хекса", Talonsoft, он довел дело до победного, по оценкам специалистов, конца. Игра стала культовой в узких кругах любителей военных игр. Недавно "сладкая парочка" объявила о начале работ над следующей частью игры. Разумеется, ни графика, ни интерфейс серьезно не изменятся — все это дрыгоножество и рукомашество. Дело в том, что первая часть игры прекрасно справляется с моделированием совершено любых сражений, имевших место с 1939 по 1955 гг. Пришло время раздвинуть временные рамки — ведь после 55-го года на Земле произошло столько интересных конфликтов. А сколько еще произойдет...

База данных по военной технике **The Operational Art of War II** удвоится — в нее войдут системы вооружения, которые до 55-го существовали лишь на чертежах или не существовали вовсе. Вертолеты, как боевые, так и транспортные, самонаводящиеся ракеты, новые типы брони, вроде композитной, ракетные системы противовоздушной обороны и даже... спутники — все это и многое другое появится в новой игре.

Сами понимаете, что способы ведения современной войны в корне отличаются от тактик второй мировой. А потому вместе с содержимым базы данных поменяется и сама игровая система. Что именно изменится и как все будет во второй части — не знают пока даже сами разработчики. Игры такого масштаба никогда не удается полностью отладить к моменту релиза, и череда патчей здесь — обычное дело. Список будущих сценариев, как самых что ни на есть реальных, так и гипотетических, заставит истечь слюной любителей военной истории. Средний Восток-1956, Куба-1962, НАТО против стран Варшавского пакта-1965, Вьетнам-1965, СССР против Китая-1969, Иран против Ирака-1984, "Буря в пустыне"-1990, коммунистический Китай против Тайваня-1999, Пакистан против Индии-1999 и так далее. Короче, будет весело.

EXE Олег Хажинский

Элвис жив

TRANS AM RACING '68-'72

GT Interactive
www.gtinteractive.com
"Sometime this fall"

Даты в названии игры печально повествуют о многом — о стиле, о внешнем виде, о музыкальном сопровождении, об одежде зрителей на трибунах... Опять ретро, будь оно неладно! GT Interactive уже довольно давно стала еще одной утомленной современностью жертвой — представленный на последней E3 **Trans Am Racing '68-'72** намечался к выпуску еще в сентябре прошлого года. Но...

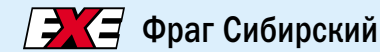
Выбор "Формулы" для воспроизводства — занятие неблагодарное и опасное, того и гляди, подвернется под руку какой-нибудь NASCAR, сиди потом, как последний пингвин, со своими лицензированными овалами... Обращение к прошлому в поисках оригинальности — дело обычное, параллели между творением GT Interactive и Grand Prix Legends от Sierra Sports так и напрашиваются и без стеснения проводятся.

Серия гонок SCCA Trans Am — вполне пристойный объект пламенной страсти, пусть и не обросший легендами и документальными черно-белыми фильмами до такой степени, как пресловутый заезженный Grand Prix. Вход, разумеется, только для "симулянтов", потому как за руль заветной полумифической автомобилины пустят лишь после длительного и утомительного тюнинга со всеми очевидными предгоночными действиями вроде возни с подвеской, коробкой передач и выбора шин. Список этих вот автомобилин весьма и весьма могуч и обширен, давайте-ка я упомяну лишь по одному кару за каждый год выпуска: "Понтиак Темпест" — GTO, конечно, — за 64-й (немного вне графика, но машинка того стоит), "Форд Мустанг" 67-го, "Шевроле Камаро" образца 68-го и 69-го, за семидесятый, пожалуй, "Файерберд" (и еще "Босс Мустанг"!), и "Явелин" за 72-й (есть и "Javelin AMC" семидесятого).

Впрочем, если какой аркадник и прокрадется стыдливо по халявной контрамарке, то с криком не убежит: режим "Relaxed Realism" с заранее отконфигурированными авто и облегченной динамикой гонки будет спасательным кругом. А динамическая физическая модель, кажется, будет не шуточной и не анекдотичной: обсчет повреждений в чистейшем реальном времени, все степени свободы для кульбитов и полетов. Запомнился скриншот со взлетающей кормой к небесам "Огненной птицей" — в нем прямо-таки живет движение. Скольжения, заносы, перевороты через борта — непосредственно без отрыва от асфальта и производственного процесса. Как апофеоз — потеря всех четырех колес и езда на брюхе.



Треки TAR безрадостно средneамериканские, в духе скорее Interstate '76, хоть и лицензированные: Лайм Рок, Брайар, Бриджхэмптон, срединное Огайо и так далее. Меня лично больше всего заинтересовало упоминание о режиме "внутрикокпитной" камеры, которая автоматически опасливо поворачивается в сторону близящегося поворота. Это ж здорово, товарищи! Помните Superbikes? Впрочем, если даже при такой качке ваша морская болезнь прогрессирует, то можно примочку сию и отключить.



Фраг Сибирский

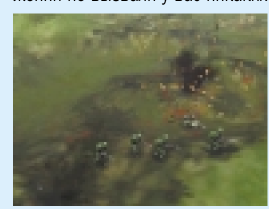
Штыком коли

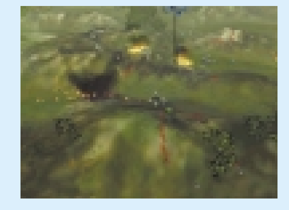
WORLD WAR II: RECON

www.clanplaid.net/misc/recon/
Santa's Head Studios
Bungie Software
www.bungie.com
Игра уже вышла

Новость эта, по всем понятиям, неправильная. Во-первых, потому, что не новость вовсе — игра уже вышла и доступна всем желающим. Во-вторых, это не игра, а очень даже Total Conversion Myth II: Soulblighter. Если четыре последних слова в предыдущем предложении не вызвали у вас никаких ассоциаций, поясняю. Группа заматеревших фанатов компьютерной игры Myth, воспользовавшись предоставленным Bungie редактором карт и юнитов, создала свой вариант игры. Творение называется **World War II: Recon**.

Любители одиночной игры могут прекращать радоваться — Recon создан исключительно для многопользовательских баталий. Авторы отрендерили несколько огромных и, по их заверениям, потрясающей красоты и детализации карт, придумали новых действующих лиц и немножко изменили спецэффекты.





Почему банальной, вообще говоря, самоделке, уделяется столько внимания? Ответ прост: это очень качественная работа. Recon — это минималистическая модель Myth времен второй мировой войны. Здесь всего два юнита — солдат и пушка. Солдаты стреляют из автоматических винтовок очередями по три, бьют очень далеко и отнюдь не навесом. В ближнем бою, посредством двойного щелчка мыши, орудуют штыком. Порой неловко, но смертельно эффективно. Кроме того, в Recon солдаты умеют переносить вещи. Вещи бывают трех типов — аптечки, гранаты разрывные и гранаты зажигательные. Стоп, чуть не забыл. Есть еще ракетницы — страшное дело, есть попасть куда надо.

Персонаж номер два, пушка, существо крайне тупое и медлительное. Стреляет чуть ли не через всю карту, а "мертвая" зона — целый экран. Суть игры крайне проста: солдаты осуществляют разведку (recon по-нашему), находят врага, пушки по нему — бабах! Игра закончена. Проблема в том, что соперник действует с аналогичными намерениями и тоже владеет артиллерией. Recon совместим со всеми "мифическими" Интернет-игрищами вроде CTF и Body Count, и привычные и, чего скрывать, уже поднадоевшие поединки с новыми участниками обретут вторую молодость.

Внешний вид WWII: Recon порядком отличается от оригинального Myth 2, разработчики поменяли не только звуки, но форму кусков мяса, на которые разрываются действующие лица.

Оценить красоту полета отрубленной штыком головы вы сможете, переместив 6 Мбайт ноликов и единичек к себе домой вот отсюда: www.clanplaid.net/misc/recon/download.html.

EXE Олег Хажинский



Без пятнадцати два

В “ГОНКИ ПО ДИАГОНАЛИ” ВСТУПАЮТ НОВЫЕ УЧАСТНИКИ

Nokia, Philips, Hewlett Packard, CTX — они уже потешили вечно возбужденное геймерское воображение своими новыми моделями мониторов, о которых мы рассказали в новостях прошлого номера .EXE. Прошел месяц, и, вполне возможно, кто-то особенно впечатлительный уже “затарился”, а кто-то, не привыкший спешить или просто не успевший набрать нужную сумму, все еще выбирает — “CTX EX960 — это, конечно, рулез, но ведь и Nokia традиционно сильна...” Погодите, погодите “затариваться” и примеряться! Нашего полку прибыло: две новых модели от мощных мониторостроительных фирм, и вновь 15-ти дюймам решительно указано на дверь! Слышите, россияне?..

Итак, наши “гонки по диагонали” пополнились новыми игроками — ViewSonic и LG Electronics Inc.

2048X1536/85, И ЭТОГО МАЛО

ViewSonic, вероятно, самый популярный в России мониторный брэнд. Во всяком случае — чисто субъективно — это имя не вызывает никаких эмоций, кроме положительных. Что, несомненно, дорогого стоит. Уйма потребительских, полу- и просто профессиональных моделей — и ни одного явного провала. Конечно, не видя новой модели “в живую”, вряд ли стоит переходить на превосходные степени, но, согласитесь, что есть — то есть.

P817 XtremeMonitor, 21-дюймовый (видимая область — 20") дисплей т.н. “профессиональной серии”, последнее творение уважаемой корпорации. Что есть? Доступен (правда, “по максимуму”) нехилый видеорежим 2048x1536 при 85 герцах. Ну а работать (или играть — если, конечно, ваш порыв будет поддержан игрописателями. Или наличествующим в вашей системе видеоадаптером) вы, скорее всего, будете в разрешении 1800x1440 с гарантированной кадровой частотой 90 Гц. Не дурно, а? Как бы на рекорд тянет, вам не кажется? Плюс на борту обнаружен многопортовый USB-хаб (один порт на вход, четыре на выход), что облегчит жизнь любителям множественной периферии, особенно тем, что так и норовят подключить к системе принтер/сканер/дигитайзер, не выключая компьютера. Плюс возможность программной настройки монитора — при помощи поставляемой в комплекте программы OnView Host On Screen, отвечающей за настройку цвета и некоторые другие визуальные характеристики. Плюс сертификат “энергосберегающего” стандарта TCO'99 (что, вообще говоря, для профи-монитора теперь обыденность). Плюс совместимость с “Маками”. Плюс довольно продвинутое экранное меню OnView, могущее и муар к ответу призвать, и с бочками/подушками побороться, и еще кучу всяких управляющих функций совершить. Плюс возможность автоматической “plug&play”-настройки (стандарты DDC1 и DDC2B; впрочем, профессиональный же аппарат! иного и быть не могло). Плюс три года гарантии... Что есть — то есть, верно?



Из вещей, мало чего говорящих рядовому игроману, но тем не менее могущих сохранить его зрение в целости и сохранности, отметим 360-мегагерцовую полосу (и это в “номинале”, господа) пропускания и, по всей вероятности, весьма мощное антибликовое покрытие по имени ARAG (защитные экраны, разумеется, отдыхают).

Минусы, вам нужны минусы, не уверены, что все так безоблачно? Э-эээ, не стоит так спешить, это же обычная информация, и ничего более. Вот защитит гуру Радовский диплом, вот возьмет ViewSonicP817 на тестирование (30 кило для атлета — семечки) — тогда и посмотрим.

А пока — давайте ознакомимся с еще одним участником нашего “ралли”.

ФИЗИЧЕСКАЯ ПЛОСКОСТЬ, ИЛИ СЧЕТ НА МИЛЛИОНЫ

795FT Plus LG Electronics Inc. С этим 17-дюймовым (видимая диагональ 16") монитором нового поколения серии Flatron мы познакомились едва ли не лично — на ежегодной выставке COMTEK, которая на этот раз проходила с 19 по 24 апреля. “На пощупать” нам его, конечно, не дали, но полезной информацией загрузили исправно.

Итак... Что есть серия “Flatron”, о которой многие из вас уже слышали? Правильный ответ: серия, долженствующая добиться от мониторов идеально (физически) плоских экранов, чтобы (далее идет фирменное “идеологическое” обоснование данной линейки): а) максимально снизить утомляемость глаз, б) свести на нет искажения изображения, в) победить горизонтальные теневые полосы (обычная, увы, вещь для “плоских” мониторов, к примеру, с ЭЛТ Trinitron, Diamondtron или Natural Flat). Так вот, Flatron 795FT Plus, похоже, в этой части преуспел. Во многом потому, что в этой модели применена плоская панель с (внимание!) плоской внутренней маской (чего нет в других плоских дисплеях), или маской плоского натяжения. Маска противостоит нагреванию и располагается близко к экрану — на константном расстоянии. Отсюда и минимальные искажения, и повышенная яркость унд контраст изображения. А также отсутствие смущающих многих пользователей темных горизонтальных линий. Ну и здоровые глаза, конечно.



Это суть, изюминка монитора и обновленной серии, теперь нам осталось скупо, но уважительно назвать некоторые цифры и особенности 795FT Plus. Их есть у нас: максимальное разрешение экрана — 1600x1200 при 75 Гц; шаг точки — 0,24 мм; USB-концентратор (один вход, четыре выхода); полный “plug&play”; три года гарантии; некое навороченное покрытие W-ARAS, позволяющее достичь минимального значения коэффициента светопередачи — менее 40% (производители монитора утверждают, что “глаза практически не устают”); удобное и умелое меню настройки; совместимость с Mac-дисплеями; сертификат TCO'99.

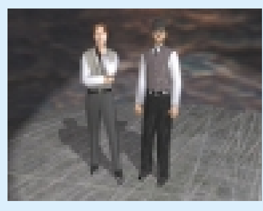
Осенью этого года на рынок, скорее всего, будет предложен еще один новый Flatron — 19-дюймовый. А всего LG Electronics собирается довести выпуск мониторов (от 17" и выше) с физически плоскими экранами до трех миллионов штук в год. EXE

Игрушка для Дикого Запада

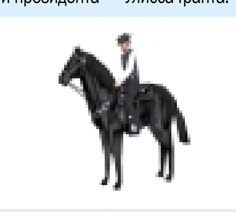
WILD, WILD WEST

SouthPeak Interactive
www.southpeak.com
4 квартал 1999г.

Фильм “Дикий, Дикий Запад” (Wild, Wild West) почти наверняка будет очень Хорошим, Хорошим Фильмом — его снимает Барри Зонненфельд (Barry Sonnenfeld), постановщик “Семейки Адамс” и “Людей в черном”. Фильм будет смешным, умным и ярким — во всяком случае у нас есть все основания на это надеяться.



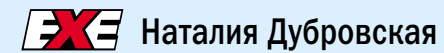
Фильм выйдет в начале июля, а в конце года фирма SouthPeak Interactive порадует нас игрой в жанре action/adventure — на ту же “дикозападную” тему и под тем же названием. Наша задача (“мы” — это два крутых суперагента) — разобраться с убийством Линкольна и спасти второго невинно убиенного в грустной и древней реальности президента — Улисса Гранта.





Пока детали проекта не разглашаются. Известно только, что в игре будет множество “головоломок” и еще больше стрельбы навскидку и что сюжет ее ни в коем случае не будет повторять сюжет самого фильма.

Пока оснований ждать этой игры с тем же нетерпением, что и картины, нет, но надеяться на успех предприятия вполне можно. Чем черт не шутит?


Наталия Дубровская

Half-Life? Только лично!

КОРОТЕНЬКИЙ ФОТОРЕПОРТАЖ С НАГРАЖДЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ОДНОГО КОНКУРСА



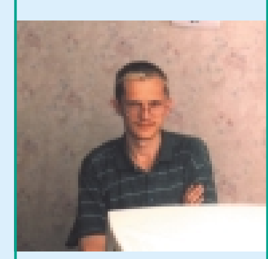
Очевидцы уверяют, что он ничуть не волновался. Разве что-то чуть-чуть. Когда в немереном битком забитом зале Московского Дворца молодежи вдруг прозвучало: "Сергей "Мастер Татанка" Яровой", Минск, Белоруссия, обладатель главного приза конкурса "Half-Life? — Своими руками!", организованного журналом Game.EXE, компанией Sierra и фирмой "КИТ"... Отчего же он был спокоен? Те же очевидцы свидетельствуют, что студент Сергей Яровой был уверен в своем успехе, если не на все сто, то на 95 процентов точно, что в минских кругах "хаф-лайфистов" он ходит едва ли не в гуру, что им воспитана целая тусовка местных "самодельщиков" (Женя Сможевский, обладатель спецприза конкурса — из той же команды). Впрочем, почему "местных"? Сдается нам, что ребята уже перешагнули не только белорусские, российские и прочие эсэнговые рамки, но и вполне готовы тягаться с некоторыми уровнями самой ИГРЫ. "Сьерра"! Не проходи мимо! Такие кадры простаивают!

Да, справа от Сережи — главный КИТ Владислав Ракитин, а слева — Михаил Новиков. Дело было 18 апреля, в последний день Компьютерной Ярмарки имени компании Intel.



География нынешнего конкурса, особенно *география победителей*, это песня: чужеземный Минск — родная столица — наконец, знаменитый Пятигорск, откуда наш второй лауреат — Константин Малышев, он же McFly.

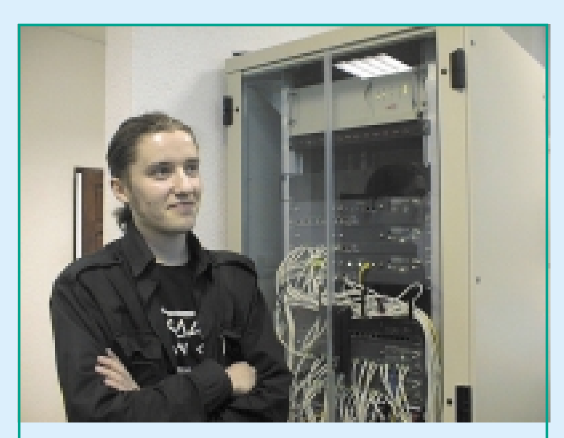
"...Вышел Half-Life и — сразил наповал. А тут и WorldCraft подоспел с очередным .EXE. Взялся без особого интузязизма, но — дело ПОШЛО! То ли я на старости лет поумнел, то ли редактор уровней толковый попался. Короче, с января и аж до 15 марта с утра до вечера воевал со своими и Valve-глюками..." — это из письма Константина в дорогую р., полученного почти перед самой отправкой номера в печать. Характерный штрих: как и Татанка с Vondur'ом, McFly созданием уровней для компьютерных игр занялся, разумеется, не вчера (этим делом Костя увлекся еще на ДВК). "Мораль" очевидна, не так ли?..











"Черт возьми! — сказал немного расстроенный Vondur. — Черт возьми! Я даже и предположить не мог, что уровень конкурса будет столь высоким, а потому подошел к нему несколько спустя рукава..." Черт возьми! — скажем мы вслед за раздосадованным третьим призером, отхватившим шикарный Half-Life-комплектик (бейсболка, футболка, зажигалка — "Сьерра", спасибо), черт возьми, что же он мог сотворить, если б взялся за дело всерьез?! Господин ПэЖэ, у вас слюнки не текут?.. Кстати, загляните на Димин сайт — www.elbrus.ru/~vondur. Интересно, зачем ЭТО нужно специалисту по компьютерам Sun?



Женя Сможевский (он слева от главлауреата, сразу после девушки, пожалуйста), Минск, Белоруссия — обладатель спецприза конкурса, мультимедийных колонок, предоставленных компанией "КИТ". Помните, что писал о его уровне старик ПэЖэ? "Очень приятный кошмар... не уровень вовсе, а интерактивный фильм..." Говорят, что Альфред Хичкок тоже по молодости любил компьютерные игры...



Олег Хажинский

Девятое мая. День Победы. Обещают снег и до минус пяти. У нас в доме не топят. И нет горячей воды. Опять же Виктор Черномырдин. Руки не попадают по кнопкам. В стране кризис. Что-то с рублем. Игры не продаются. Делать здесь игры могут только сумасшедшие люди. Потому что в стране кризис...

В этот момент раздается стук в дверь. Ого, это телеграмма от начальства (уж больно интонации и глаголы похожи; да, телефон отключен за неуплату)! Излагается нежная просьба написать про российских разработчиков (!). Что-нибудь веселое, праздничное, с огоньком. Действительно, огонька бы не помешало, хотя это, наверное, очередная шутка соседа Василия. На всякий случай пишу.

ИГРАТЬ ПО-РУССКИ

Дорогой Василий! У нас сегодня необычная тема. Вместо того чтобы, закутавшись в одеяла, тянуть шеи и высматривать что-то в далеком где-то (вот-вот должен прийти телефонный мастер), мы просто оглянулись по сторонам. Никогда особенно не страдавший от излишнего/показного патриотизма (на самом деле мы только притворяемся безродными космополитами, в душе мы все... ух!) .EXE решил рассказать о... российских играх. То есть играх, сделанных у нас.

На внеочередной еженедельной тянучке, ближе к концу вторых суток заседания, Босс сформулировал Тему. Сформулированная тема повисла посреди комнаты в абсолютной тишине, пугая сотрудников журнала своей масштабностью. "Конечно, не всех", — быстро добавил ББ, и обстановка несколько разрядилась — это стахановец Скар, уже взявший на себя повышенные обязательства, с облегчением упал в обморок.

Конечно, рассказать обо всех российских играх, проанализировать передовой опыт, выявить отстающих, наметить маяки и тенденции — задача колоссальная (даром что кризис и все нормальные люди торгуют и челночат), хотя все еще подъемная. Но в прожекторе давно не меняли лампочки, и что-то просто осталось в тени. Поэтому предупреждаем: "освещено" не все. И даже не все хорошее. Кто-то из разработчиков задолго до уехал на заработки в собственные деревни (без картошки зимой, сами знаете как...), про кого-то совсем недавно писали, кто-то из авторов пошло отлынивает, защищая последний в жизни диплом.

К примеру, во временном забвении остался симулятор самого массового бомбардировщика второй мировой Ил-2, от которого вся мировая авиационная общественность уже давно стоит на ушах — читайте интервью с разработчиками в одном из прошлых номеров .EXE. Или, плачьте, виртуальные любители дальнего боя, не пишем про "Дальнобойщиков-2"! Ждали, до последнего ждали демо-версию, которую новосибирские разработчики готовили на E3, и... не дождались. Ничего, все еще будет...

Играть в игры ушли не все. Кто знает, о чем придется писать, а у многих — семьи, дети. Уходя в люди, корреспонденты тепло прощались друг с другом, сжимая в руках одинаковые бумажки с заготовленными вопросами. Именно эти бумажки, истертые, исписанные мелким почерком, сейчас лежат на моем столе. Увы, не все. Господин Мирошников из "1С" ответил так многоречиво и образно, что журнал оказался просто не в состоянии вместить его захватывающие рассуждения о реалиях девелоперской жизни в стране. Ничего, когда-нибудь мы издадим эти ответы в виде отдельного приложения. Господин Орловский из Nival, напротив, совсем о нас забыл и не удосужился написать ни строчки. Интеллигентный человек, знает, что такое "аллод", и вдруг — такое. Впрочем, с лишним временем у него действительно проблемы.

Люди, которые делают игры

Василий, не волнуйся, остальные ответы здесь. Ознакомившись с ними, понимаешь — надежда на излечение людей, именуемых "российскими разработчиками", еще есть. Так, большинство из них признает, что работает для себя, иногда ненавидит игры и хочет завоевать всемирную славу со всеми полагающимися бонусами. Вполне земные, реальные желания. Странно было бы услышать, что игры делаются для того, "чтобы сделать этот мир чуточку прекраснее, и если хотя бы один ребенок улыбнется при виде минимальных системных требований к нашей последней игре, значит, цель жизни выполнена и никаких денег нам уже не надо".

Игры, которые делают люди

Василий! Наши игры всегда вызывали у меня особую, непонятно чем питаемую надежду. Надежда не умерла и сейчас, даже после двух часов, проведенных с игрой "Третий Рим" за одним компьютером. Сто лет назад, когда только ходили слухи о Total Control, я подумал: вот круто, сейчас наши ребята всем покажут! Они сделают игру нашей мечты, ведь кто, если не мы, знает, как она должна выглядеть! А, Василий?! С нашим, блин, менталитетом, с нашим-то игровым опытом и увлеченностью! А потом Total Control вышел, и... как-то... потихоньку стало понятно, что только опыта и только фанатизма мало. Нужно что-то еще. Может быть — деньги. Может быть — организация. Мы разберемся, чего не хватает, и добавим. Потому что, все еще кажется мне — если игра будущего и появится, то только у нас. И, вы знаете, наши разработчики тоже так думают.

Только 2% опрошенных не собираются потрясти мир своим новым проектом (мы не будем прилюдно называть этих людей! пока — не будем). Восемнадцать девятнадцатых делают и не игру вовсе, а целый мир, в котором предлагают поселиться всем купившим легальную копию. Отдельные индивидуумы так вообще занялись созданием новой религии. Почем опиум, господа хорошие?

На жанры наши разработчики особенного внимания не обращают, предпочитая делать игру сразу во всех. При этом каждый без исключения желает выгодно издать ее за рубежом. Здесь, кажется, лежит некоторое противоречие — на Западе "миры" и "религии" продаются крайне неохотно. Гораздо лучше разбираются "StarCraft" и симуляторы натуралистов. Разработчики это понимают, но принципами поступаться не хотят, хотя бы в глазах местных фанатов, сидящих без горячей воды. Что, кстати, очень благородно, потому что местные фанаты в нынешних финансовых условиях не смогут окупить разработку игры средней руки, не говоря уж о "мире" или "религии". Даже если перестанут возвращать сдачу родителям после похода за хлебом.

Болтовню пора заканчивать, предоставляя слово героям сегодняшней вечеринки и затем — их творениям. Сочинение игр никогда не было надежным источником дохода. Заниматься этим сейчас в нашей стране могут только очень увлеченные своим делом люди. Обратите внимание — никто из крупных разработчиков не ушел из "дела" после кризиса, а игры, над которыми они сейчас работают, если и не потрясут мир, то как следует его расшатают — чтобы через два-три года расправиться с ним окончательно. Удачи! Честно.

Нестойкий мир

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Nival Interactive

"Аллоды-3: Возрождение"

На улице серая жидкость, самое время играть в игры. "Аллоды-2" — неплохой способ развеять осеннюю тоску начала мая. Впрочем, на диске неожиданно обнаруживается кое-что еще — демо-ролик "Аллодов-3", маленькое окошко в будущее. Красиво, убедительно и профессионально — как всегда. Жить становится чуточку интереснее.



Деревушка посреди дикого леса, вокруг — высокий забор, на площади горит костер. Камера стремительно проносится над крышами домов, но глаз успевает схватить детали — трещину в одной из досок, шляпку гвоздя, отбрасывающие длиннющие тени фигуры вокруг огня. Нет, это не "движок". Мы-то знаем, как делаются все эти демо-ролики. А может?..

Буквально через час — звонок. Сергей Орловский, директор "Нивала" (www.nival.com).

Добрый вечер, все в порядке, только что посмотрел ролик третьих "Аллодов"... В каком смысле "уже доложили"? Как, прямо по Интернету? А как же... впрочем, не важно. Конечно, интересно. Стратегия? Да, очень. Отлично. Еду.

Вы не помните, куда я убрал свой зонт?

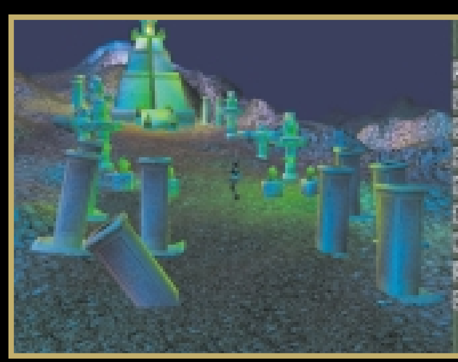
ВЕЛИКАЯ МАРТОВСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Третьи "Аллоды" потихонечку выползают из подполья. Игра еще далеко не закончена, но уже обрела форму. Прошлым летом проект представлял из себя обширный комплекс благих намерений и весьма смелых идей, плюс чистое 3D-поле и одинокого мага по пояс в пока еще отсутствующей воде. Сегодня у разработчиков есть отлаженный engine, интерактивная демо-версия и относительно четкое представление о том, какой игра будет в конце этого года. Не удивляйтесь, но представление это окончательно сформировалось лишь в начале марта, и если раньше "Аллоды-3" позиционировались *исключительно как* "ролевая игра", то сегодня мы почти твердо говорим о "стратегии с элементами RPG".



Что произошло? Версий несколько. Первая: страшная эпидемия авитаминоза, вызванная повышением цен на кормовые бананы, что подкосила верных делу ролевого движения бойцов из "Нивала". Вторая: местные жители, в отличие от нашего ролевого отдела, испугались грядущего вала РПГ с элементом action, эпидемии, которую эксперты уже сейчас называют "чумой на оба ваших дома". Третья: тайные поклонники X-COM, Warhammer и Commandos, внедрившиеся в компанию, постепенно переवербовали остальных сотрудников и соответствующим образом запрограммировали любимый Palm Pilot г-на Орловского.

Я не уверен ни в одной из них, но игре, которая уже существует, нет дела ни до версий, ни до моей неуверенности. Все, или почти все, о чем мечталось долгими полярными, все, о чем говорилось в интервью и даже то, что осталось за их рамками, — в игре. Самая серьезная потеря — тот самый persistent world, который живет сам по себе и не делит жизнь игрока на миссии. Спи спокойно, дорогой товарищ, твое время еще не пришло.



ЗРЕНИЕ И СЛУХ

"Движок", все-таки это был "движок". Как бы обойтись без лишних эмоций... В живую такой красоты и детализации я пока не встречал ни в одной стратегической или ролевой игре. Конечно, к моменту выхода новых "Аллодов" в мире появится немало стратегий с качественным 3D, но в любом случае краснеть за свое детище ниваловцам не придется. Конечно, красота стоит денег. Минимальные системные требования, Pentium II 233 и 3D-акселератор с 8 мегабайтами RAM, многим могут показаться чрезмерными. Впрочем, если к концу года вы не сможете позволить себе Celeron средней руки, о новых играх вообще придется забыть. Сконцентрируйтесь на старой классике, проверенных временем



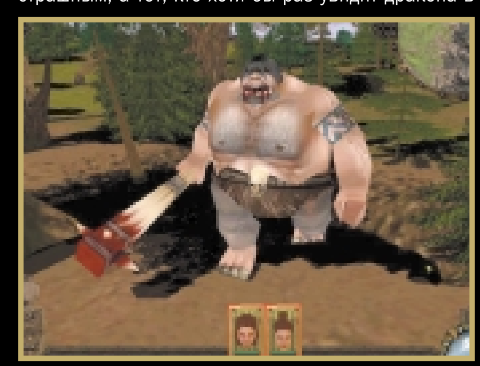
хитах вроде Kings Bounty, Captain Comic и Wolf3D.

Анимация персонажей — она первой обращает на себя внимание. В игре используются модели квейковского качества, и двигаются они превосходно. Некоторые хороши настолько, что о полигонах просто забываешь — остается искусство. Фигурки одинаково эффектно смотрятся и при максимальном увеличении, и с высоты птичьего полета — несомненное достоинство 3D-моделирования.

Еще одно — весьма необычного свойства. Представьте, идет отряд. По берегу. Идет издалека. Знамени нет, но голова все-таки прострелена, а на рукаве кровь. Вы смотрите на все это безобразие чуть свысока, как и принято в уважающих себя стратегических играх. Окружающие ландшафты красивы, но любоваться ими некогда — глаз привычным движением сканирует окрестность в поисках недругов. И тут вы — р-р-раз — увеличиваете изображение и уже смотрите на происходящее глазами своих героев.

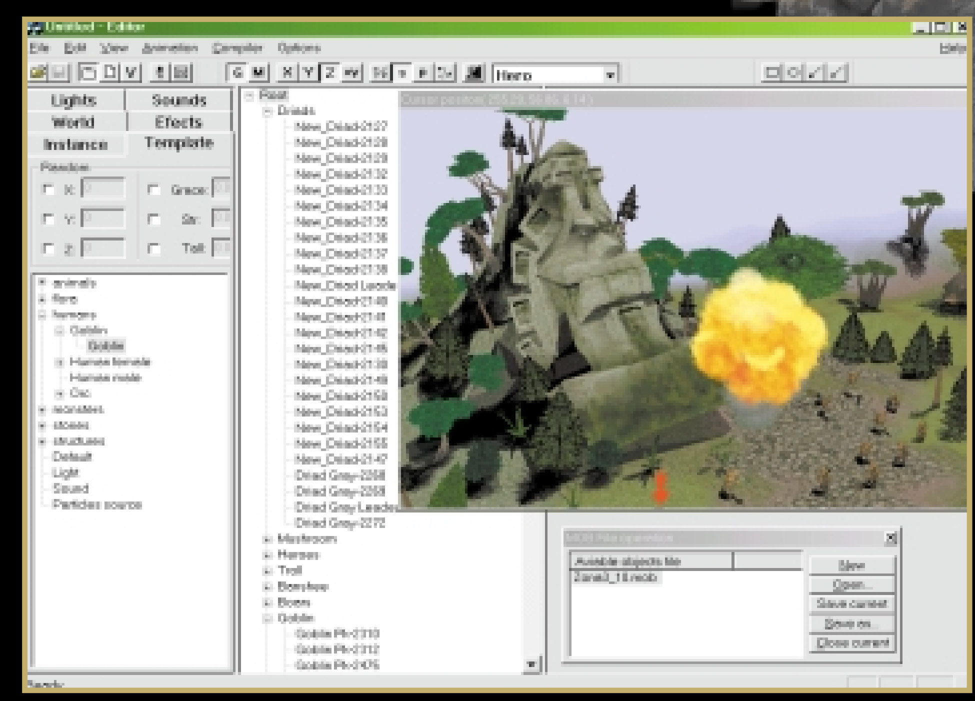
То, о чем мы грезили, играя в X-COM или Warhammer, то, что нам так нравится в Rainbow Six, — это есть в "Аллодах", причем безо всяких компромиссов с качеством.

Игрушечные деревца вдруг начинают загораживать небо. Едва заметные сверху бугорки превращаются в крутые холмы, а казавшиеся карликовыми горы высятся теперь неприступными кручами. Выползший из леса тролль становится действительно страшным, а тот, кто хотя бы раз увидит дракона в



масштабе 1:1, обречен допекать внуков бесконечными рассказами. Пусть игра теперь не называется RPG. Но она остается *ролевой*, ибо ничто так сильно не привязывает игрока к происходящему, как возможность хотя бы на минуту ощутить себя на месте своих героев. С этой задачей "Аллоды-3" справляются блестяще.

Герои, как и было обещано, не стесняются переодеваться прямо на наших глазах. Поменять меч на то-



пор? Одно нажатие мыши. Девушка-магичка щеголяет в самых разных нарядах и даже... без них. Поскромнее, чем Лара Крофт на третьей итерации.

О степени "израненности" бойцов в "Аллодах-3" можно будет судить не только по уровню столбика "здоровье", но и по... внешнему виду. Порванные кожаные доспехи, кровоточащие раны, появляющиеся прямо во время боя, — это только малая часть возможностей, предоставляемых технологией "процедурного текстурирования". Впрочем, все эти роскошества блекнут в сравнении с еще одной "фишкой".

Любой объект в игре можно масштабировать, плавно "вытягивая" за определенные точки. Так искусственное насаждение из пяти стандартных деревьев превращается в буйные джунгли, дома в деревне приобретают неповторимые очертания, а самое главное — все действующие лица выглядят совершенно поразному и, более того, меняются по ходу игры!

Стройная девушка и ее приятель с топором бегут вдоль берега лесной речки в поисках очередной жертвы. Сергей Орловский дотрагивается до клавиатуры, и на моих глазах тонкая магичка, не останавливая свой бег, превращается в отвратительную толстуху. Ноги-колонны движутся неуклюже и по-черепашьи медлительно, "жиртрест-промсосиска" явно не в состоянии поддерживать выбранный ранее темп. Следом за ней наступает очередь атлетически сложенного молодого человека. Через секунду от его бицепсов не остается и следа — на слабом ветру колышется типичный студент мехмата на физкультурной барщине.

К чему все это? Визуализация — основополагающий принцип третьих "Аллодов". Меньше сухих цифр, абстрактных формул. Живые вещи, которые можно потрогать и использовать в деле, живые люди, которые изменяются на наших глазах. Давайте оставим обсуждение количества полигонов в кадре, смакование пиротехнических и прочих эффектов, а также рассказ о тонкостях общения с "мягкими" 3D-объектами для следующей публикации. Поговорим о самой игре.

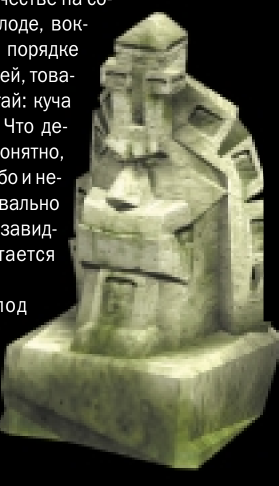
САМА ИГРА

Главный герой на поверку оказывается совсем не героем. Борьба со злом его занимает значительно



меньше, чем обеспечение собственной безопасности. По словам авторов, "его высказывания, поступки и решения не всегда соответствуют представлениям о положительном герое, но в то же время он не опускается до откровенной подлости и предательства". И в самом деле, жанр уже изнемогает от обилия положительных героев, творящих добро с приклеенной улыбкой на белом лице. Лично мне куда ближе вор Кугель с Фирсом в печени из "Глаз чужого мира"...

Короче, такой вот беспринципный герой оказывается в полном одиночестве на совершенно диком аллоде, вокруг в произвольном порядке валяются трупы друзей, товарищей и врагов (читай: куча халявного шмотья). Что делать — не совсем понятно, впрочем, думать особо и некогда, потому что буквально каждый встречный с завидным упорством пытается лишить нас жизни.



Игра проходит под знаком "выживания". Нас, в лучшем случае, всего пятеро. Враги всегда сильнее, и, чтобы добиться



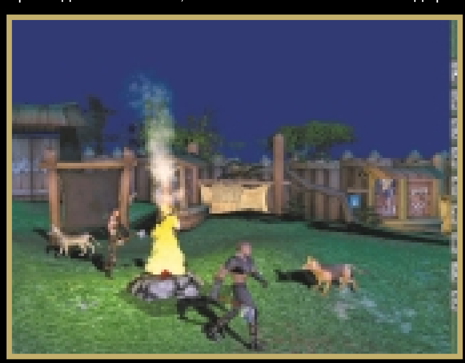
цели, приходится (именно "приходится", а не "можно") действовать хитростью.

Тема номер раз — Commandos. Каждая зона в "Аллодах-3" — это не столько цех по мясопереработке, сколько сложная система головоломок. NPC в новой игре потеряют глаза на затылке, зато обретут слух и даже... обоняние. Разумеется, зона видимости каждого персонажа просчитывается с учетом многочисленных препятствий. Если ваш отряд засекли, в лагере поднимется тревога. Патрули начнут прочесывать лес с удвоенным вниманием, обитатели лагеря сбегутся на крики и, возможно, отправят гонца за подмогой в соседнюю деревню. Убейте гонца — и проблем станет меньше. Упустите его — и о вашем присутствии узнает весь уровень.

Впрочем, пределы уровня можно покинуть в любой момент — в этом случае вы попадаете на глобальную карту, как в Baldur's Gate или "Аллодах-2". Это большой плюс — игра не заставляет вас проходить миссию с одного раза. Вы можете вернуться сюда еще и еще раз.

БАЗА МОЯ

Тема номер два — X-COM. Хотя бы потому, что в свободное от подвигов время герой и его команда проводят на "базе", а точнее — в небольшой деревушке посреди дикого леса, обнесенной высоченным забором. Постепенно приобретая влияние среди местных жителей, наш герой становится кем-то вроде старейшины и начинает эту деревню развивать. Конечно, рубить лес и выделять место для пашни нам не дадут. А вот поговорить с местными жителями придется вдоволь. С великим трудом добытое в вылазках добро мы "вкладываем" в строительство и (не упадите!) науку. Пусть оружейник разрабатывает прототипы смертоносных дубин и палиц, а местный колдун разбирается с горой подозрительных артефактов.



Мы же пока займемся отбором кандидатов для очередного похода. В игре не будет разбиения героев по классам, все люди — братья. А вот сложная система "умений", а точнее — "перков", как в GURPS, — обязательно. Опыт, начисляемый бойцу после каждой миссии, распределяется между различными характеристиками персонажа исключительно по нашему разумению. А уж engine "Аллодов" позаботится, чтобы вы заметили положительную (или не очень) динамику развития ваших людей.

О конструкторе оружия и магических заклинаний разработчики пока рассказывать не хотят — это их "know how", один из самых интересных и самобытных элементов игры. Если в первых и вторых "Аллодах" мы занимались исключительно коллекционированием предметов, долгие часы проводя в различных магазинах и лавках, то в третьих нам наконец дадут возможность сотворить нечто самостоятельно. Количество комбинаций, как и раньше, с трудом поддается математическому анализу.

То же самое относится и к системе магии. С помощью хитроумного конструктора (Magic & Mayhem — просто детские кубики по сравнению с ним) маги смогут подобрать линейку заклинаний "под себя". Боевая система также пока хранится "под замком". Одно известно совершенно точно: приказы можно отдавать во время паузы. А пауза — это кнопка "пробел". Как в Baldur's Gate, X-COM 3, а еще раньше — Dark Land, старики помнят.

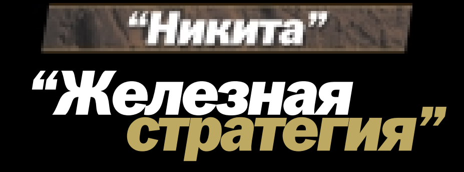
...Рассказывать об игре дальше становится сложнее. Некоторые вещи разработчики пока еще представляют себе нечетко. Некоторые представляют четко, но не хотят разглашать. Некоторые разглашают, но запрещают о них писать. Приходится балансировать на грани того, что знаешь, того, что можешь, и того, что хочется. Увы, находиться в таком состоянии придется еще немало — до осени этого года. Именно к осени "Нивал" обещает изготовить демо-версию "Возрождения". Долгий срок. Но мы привыкли ждать.





Двойной удар

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН



"Никита"
"Железная стратегия"

"Сейчас посмотрим, сколько он продержится!" Усадить за игру, не объяснив сути происходящего и не сделав ни одного намека на схему управления, — поступок бесконечно подлый. Но разве можно смутить этим ветерана всех мехворов, старсиджей и хэвигеаров? Ответ отрицательный, умыться мне собачьим шампунем!



Вид изнутри — типичная кабина шагающего двуногого робота. Мышь крутит башней-турелью и разворачивает машину, кнопки отвечают за газ. Я так и думал, что справлюсь! Вот только эта странная способность к strafe'у. Она смущает. "Кончай топтаться. Что делать будешь?"

ОДИН В ПОЛЕ РОБОТ

А что обычно делает нормальный человек, когда попадает за руль боевого робота и чувствует гашетки подушечками пальцев? Правильно, начинает бегать по округе и пробовать на зуб все, что не является землей, небом и солнцем. "Как ты думаешь, где стратегия?" Стратегия, как известно, у воинствующего клана велосипедистов, коих среди нас не наблюдается. По этой самой причине движущиеся полигональные объекты в эпсилон-окрестности стали бодро умирать. Слинкованный на одну гашетку арсенал робота был опробован на червячке, прах его миру. То есть сначала зашевелился песок, сработал инстинкт человека с пушкой в руках, и лишь затем был обнаружен труп червя. "Эти ползающие — так, для антуража. Ты на радар смотри".



Пока я рассматривал необычный гребень червячка, деятельные красные точки явно задумали Сталинград. Город-герой, впрочем, был зарублен на корню путем быстрого, глубоко стратегического по своей сути отступления. И к чему этот дружный смех публики? Из всего почетного эскорта гонку выдержала лишь нелепая летающая конструкция. Столь чудаковатая, что устоять перед соблазном отыграться на ней за все издевательства было невозможно. На отчаянное тявканье моих пушек пепелац стал что-то скидывать вниз, одновременно отплевываясь из пушек. "Тебе его не сбить. Он слишком крутой, вот если ты догадаешься..." Ничего подобного! Через несколько минут ожесточенных перебранок класса "земля-воздух" тельце летательного аппарата на мониторе покраснело (поджаривается, фашист!) и наконец рассталось с жизнью.

Радар показывает следующую ближайшую цель — разворачиваемся и оказываемся прямо перед слонопотамом, титанических пропорций танкеткой, во много раз превосходящей моего утлого железного дровосека своими размерами. Есть ли хоть один шанс убежать? "Посмотри на рамку прицела. Эта штука твоя! Может, используешь ее по назначению?". Хе-хе. Единственное, что приходит в голову, — забраться на нее сверху и подгонять ударами лазеров — чтобы шла галопом. Элементарная воспитанность все-таки не позволяет совершать такие шалости на глазах у отцов исследуемого объекта. Ничего другого не остается, жму попавшийся под руку Enter и... попадаю внутрь.

Здесь высоко, тепло и уютно. Воинственно торчащая пушка внушает уверенность в своих силах. Как оказывается, зря. Три или четыре доселе безучастных к моей персоне объекта в красных рамках начинают активно перебирать ходулями в направлении нашего с бронтозавром тандема. Еще несколько секунд, и по броне уже стучат выстрелы. "Катапультируйся!" Здравая мысль всегда находит отклик — вываливаемся из местного БелАЗа, уклоняясь от опасно свистящих ракет, рвем к ближайшему чудаковатому зданию. Их здесь вообще много. Для хорошо знакомого с action/strategy человека это намек, но для меня лишь славное укрытие. Ведь постройки не только берут удары на себя. Невидимое силовое поле нейтрализует любые атаки извне, в то же самое время не задерживая ответные выстрелы наружу... Вдруг освещение начинает стремительно угасать, я внезапно становлюсь свидетелем самого красивого заката, когда-либо виденного в компьютерной игре. Затем монитор затемняется окончательно, так как не обладающий чувством прекрасного управляемый AI робот всаживает в спину двойное сальво ракет. "Наконец-то! Ты неплохо держался. Для первого раза. Но в одиночку тебе их не одолеть".

ЖЕЛЕЗНАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Испытание УЧУ-журналиста "Железной стратегией" закончилось победой последней. Мой несчастный робот еще догорал, а Никита Скрипкин и Евгений Ломко из фирмы "Никита" (надо ли представлять авторов "Паркана" и "Твиггера"?) уже хохотали над осторожным вопросом, была ли



продемонстрированная версия игры "альфой" или все-таки "бетой". Оказалось, ни тем и не другим. Всего лишь пара собранных на скорую руку миссий. Тем не менее engine смотрелся восхитительно (лишь однажды на солнце набежала ну очень квадратная тень), все игровые объекты на месте, безошибочно функционирующий AI (разумеется, с поправкой на "остроту зрения" стороннего наблюдателя).

На первый взгляд, "Железная стратегия" сильно смахивает на action/strategy-воплощение "Дюны". Да, той самой, которая породила монстра C&C. Палящее солнце, неразумные нагромождения песка, гряды красных скал. А главное, червяки-переростки, характерная архитектура строений и стиль юнитов. Самые безумные из них — летающие. Смесь дельтаплана из "Mad Max 2" и одного из изобретений великого Леонардо. Во все стороны торчат пушки, крылья, лопасти и просто палки. Торжественно наплевав на все законы аэродинамики, оно летает. Не менее колоритен и двуногий робот с огромной пушкой на крыше кабины. Скорее всего, это гаубица, но похожа на слона. Особое веселье наступает когда кто-нибудь ловкий умудряется отстрелить это огромное дуло. Жертва обиженно разворачивается и семенит приклеивать хобот на место.

Обитатели "Стратегии" вообще ведут себя очень осмысленно. Так, только после пяти минут просмотра демонстрационного ролика появился вопрос, а что, собственно, происходит. Поясняют: два компьютерных клана сражаются друг с другом в реальном времени, а камера лишь показывает сражения из различных случайных точек. А ведь все это время юниты активно сшибались организованно, целыми группами, атаковали определенные цели, отступали для подзарядки или починки и даже вели огонь непосредственно из ремонтного ангара! Последний из только что перечисленных поступков считается читерским и всегда использовался исключительно человеком. В равной степени впечатляет умение поврежденных вояк вовремя выходить из боя для проведения плановых ремонтных работ.

Битва смотрится тем более живописно, когда в ней участвует такое количество самых разнообразных инженерных конструкций. Базовые модели варьируются от примитивных четырехколесных или двуногих решений до многоногих, на манер сороконожки, или просто летающих. На основание водружается оружие, что тут же сказывается не только на "внешности" юнита, но и виде из виртуального кокпита. Разумеется, ракеты дымят, пушки конвульсивно дергаются — жизнь и смерть идут своими дорогами. На специальных damage-мониторах роботов отображается характер повреждений — ваш и вашего соперника. В отличие от Mechwarrior 3, где подраненные в ногу железяки сразу же взрываются (весьма гуманно, но до ужаса скучно), "Железная стратегия" продолжает еще долго, смачно оттягиваться. Сердце теплеет, когда видишь нарезающий на одной гусенице круги танк. Он пытается раскрутиться до ангара. Но почетное первое место в деле развлечения масс более чем заслуженно занимают двуногие. Они прыгают домой на одной на ноге! Аплодисменты, пожалуйста.



СНАЧАЛА БЫЛ ЧЕЛОВЕК

До этого момента мы видели лишь бесшабашные аркадные побоища в классическом духе племени Mechwarrior. Привыкшие к God-играм стратеги, верно, уже пытаются куда-нибудь кликнуть мышью, чтобы наконец промотать примитивный экшен в изложении РПГ-Скара. Вопросов остается действительно много. Среди них: "что происходит?", "где деньги?", "как управлять?" и, самый важный, "где жена?".

Как водится, все началось с человека. Он трудолюбиво покорял просторы космоса, колонизировал планеты. Ну, вы наверняка об этом где-то уже читали. Одному такому человеку несказанно повезло. На только что исследованной планете он обнаружил странное сооружение, произведение инопланетной цивилизации. Как выяснилось позже, это был телепортер, способный переносить материю на гигантские расстояния. По всей планете были раскиданы сооружения поменьше, своеобразные электростанции, призванные передавать телепортеру необходимую для переноса энергию. Беда нашего конкретного человека заключалась в избыточном количестве его врагов. Скиталец даже не успел толком изучить открытый им артефакт, как его одиночество было нарушено посадочными модулями соперников. В следующий раз он будет более расторопным, а сейчас... Единственный выход — использовать драгоценный "набор колонизатора", чтобы создать на планете собственную базу, бункер, откуда человек сможет управлять войсками. Вы спросите, какими такими войсками? Отвечу: железными. Потому



что там, где есть человек, бункер, энергостанция и враги, есть все условия для "Железной стратегии".

Надо признать, догадаться, как именно ведется стратегическое управление боем, с первого раза и без подсказки практически нереально. А делается это просто — нужно лишь занять бункер. С высоты укрепленного командного пункта вам откроется чудесный вид на окрестности. А также скромная возможность отдавать команды любому юниту. Конечно, сначала их надо построить, для чего потребуется фабрика. И на то и на другое действие затрачиваются ресурсы. Их всего два вида: руда и энергия. Ископаемые ищет специальный рабочий дрон, энергостанциями же вам придется заниматься лично. Лучше всего отнимать их у неприятеля. "Железную стратегию" вообще отличает большой гуманизм по отношению к врагам игрока — зачастую здания противника можно приватизировать — разумеется, поставив пару тяжеловооруженных ваучеров при входе.

Развлечений хватит надолго. Авторы "Железной стратегии" намереваются сделать как минимум четыре планеты. То есть четыре части большой кампании, конец каждой из которых знаменуется активацией телепортера, а начало следующей появлением одинокого игрока с единственной колонизаторской аптечкой в руках. Что важно: быть тренированным. Ребята из "Никиты" отнюдь не зря делают возможной посадку в любой построенный вами юнит. Человеческий фактор, считают они, крайне важен. Самолично возглавив атаку, вы можете спасти даже безнадежную кампанию. Кроме того, это должно быть безумно весело — кататься на созданном собственными руками роботе. Хотите узнать, какой из них лучше, как правильно строить базу и чего ожидать от железно-стратегических врагов? Читайте далее интервью с главой разработчиков "ЖС".

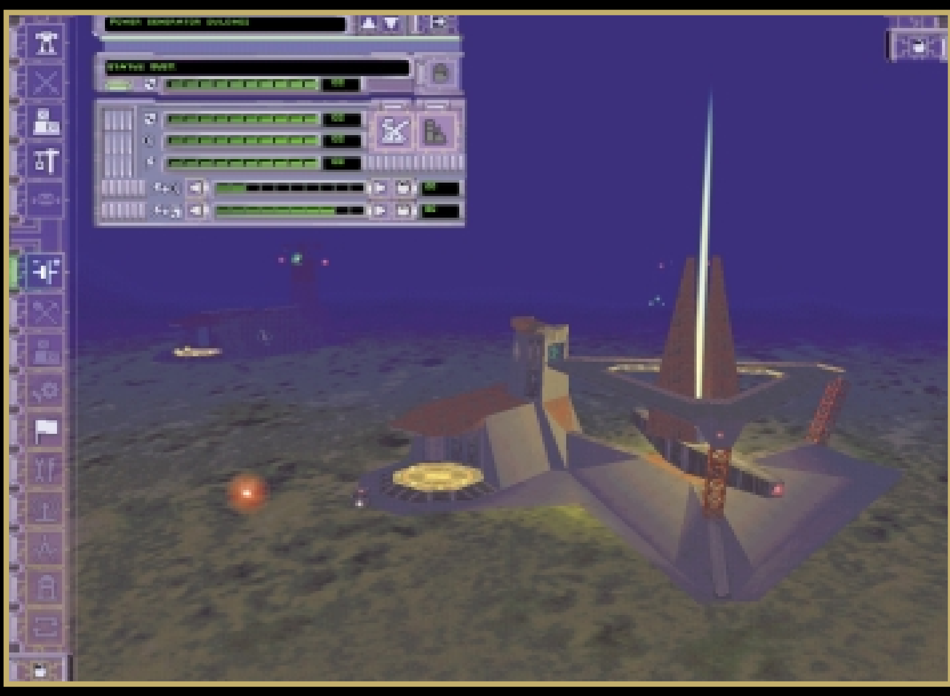
P.S. Так вас до сих пор мучает вопрос, где жена? Видите во-он ту точку на радаре? Зеленую от злости? Так вот, это не она. Совсем не похожа.

Байки из Бункера

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Game.EXE оттягивается на своих мучителях

Возможно, самые пытливые читатели заметили некоторую нестыковку в предыдущем материале о новом творении компании "Никита". Главного шпиона (Александра "Скара" Вершинина, если кто забыл) в самом начале цинично расстреливает в спину железный сторожевой пес — а связное повествование продолжается как ни в чем не бывало. Хотя всем хорошо известно, что память журналиста, даже легкораненого, в аварийном порядке обнуляется — в целях его собственной безопасности. Чтобы не пытали.

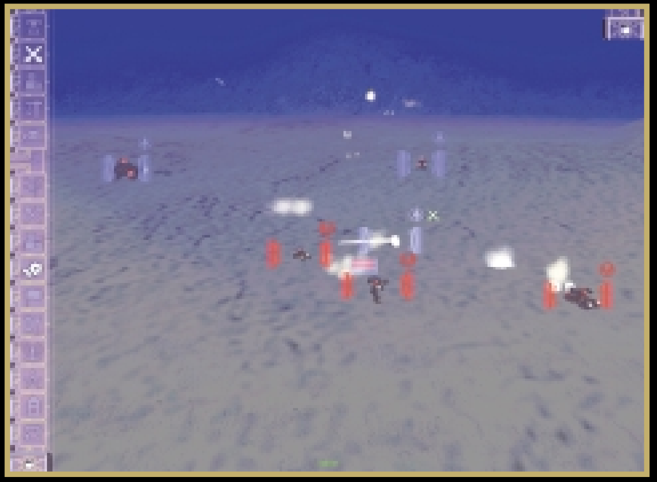


Так как же, спросите вы, .EXE смог получить столь ценные сведения о "Железной стратегии"? Очень просто. Враги не знали, что редакторы ролевых отделов не умирают, а лишь отключаются, чтобы затем проснуться с девственно чистой памятью — но живым и здоровым. Прислушавшись к своему сердцу, я забрался в тот самый динозавр на гусеницах, откуда еще недавно катапультировался. Сердце, конечно, хотело крови. После недолгих прений с этим важным для редакторской жизнедеятельности органом было вынесено устраивающее обе стороны решение. **Никиту СКРИПКИНА** (главного в "Никите", если кто не догадался) строго допросить, но отпустить. Вот лишь некоторые выдержки из состоявшегося разговора. Читайте на здоровье.

Game.EXE: После этого подлого выстрела не могу придумать ничего умнее: Никита-сан, а почему "Железная стратегия"? Вы должны согласиться, что не каждый разработчик называет свою стратегию "Стратегией", да еще и "Железной".

Никита Скрипкин: Все просто: во-первых, название сразу же говорит пользователю, во что он будет играть, не тратя лишних сомнений на осмысление жанра и драгоценного времени на рассматривание скриншотов на обратной стороне коробки. Во-вторых, слово "Железная" может говорить о многом, в том числе не только о предстоящей коррозии металла... Ну а вообще, с самого начала это название считалось лишь рабочим, но когда "Iron Strategy" было принято иноземной публикой, а логотип будущей игры получился не самым плохим пятном на нашем сайте, мы решили оставить все как есть.

.EXE: Тогда вопрос вдогонку: почему в названии нет упоминания об "экшене"? Вы ведь не будете отрицать, что "ЖС" идеально подходит под категорию action/strategy? Может, переманиваете стратегических игроков? Хажинского будет рвать и метать.



Н.С.: Ни за что. Мы хотим достигнуть в игре тонкого равновесия между жанрами — чтобы стратеги легко могли играть в стратегию, а симуляторщики — в симулятор. Все остальные могут совмещать преимущества того или иного жанра по вкусу — игра тем и интересна, что в нее можно будет играть совершенно различными способами, достигая превосходства над противником лишь в зависимости от мастерства играющего. Более того, в "ЖС" можно будет играть и "Quake-подобным" образом — просто бегая по ландшафту или зданиям и стреляя во все, что шевелится. Самым крутым Quaker'ам в нашей команде удается продержаться довольно долго, пока на них не наступит что-нибудь большое и тяжелое. Но ведь можно построить себе такого же помощника и бегать вместе с ним, рядом, показывая на свои цели и отдавая приказ — "слушай, поговори, пожалуйста, вон с тем — у тебя удар слабее"...

.EXE: Да, мы это уже видели. И грустим... Ну хорошо, есть ли какая-нибудь связь между "ЖС" и другими проектами "Никиты"? Неважно, уже существующими или только находящимися в разработке. Сюжетная? Логическая? Может, все это проделки разбившего свой корабль пилота "Паркана"?

Н.С.: Ну да, проделки. По крайней мере игра сделана для ТОЙ ЖЕ аудитории. Той же командой, усиленной молодыми талантами-аспирантами. Если говорить о сюжете, то он, скорее, ближе к "Паркану-II", хотя и перекликается с первым. Действие в "ЖС" происходит на цепи загадочных планет, между которыми пилот перемещается с помощью неизвестной технологии чужих телепортов. В "Паркане-II" стратегия, симулятор и action расширяются в космическое пространство...

.EXE: Винегрет. Любимое блюдо БиБэ. Нам, сторонним наблюдателям, всегда было ужасно интересно, как рождаются такие смеси. Почему берутся те или иные части и в каких пропорциях? Как вы вообще пришли к достаточно авангардной по нынешним временам action/strategy?

Н.С.: Да потому что ни один из жанров не обеспечивает в полной мере свободу действий игрока и адекватное восприятие мира одновременно. В компьютерных играх очень много условностей, которых мы и стараемся избежать в каждом своем проекте. Мы пытаемся выбрать в каждом жанре его самую сильную сторону и попробовать дополнить ее сильными сторонами других жанров. При этом, в случае успеха, мы можем расширить аудиторию игроков или изобрести нечто новое, более совершенное. И то, и другое нам очень интересно.

.EXE: Лично мне в "ЖС" видится прежде всего Mechwarrior. Со стратегической частью сложнее — лучше

помолчу. Так какие же проекты вдохновили вас на создание "ЖС"? Может ли вообще быть такое, чтобы у игры не было каких-то праобразов?

Н.С.: Конечно, можно и без прообразов, однако в нашем случае это не так. Безусловно, самыми яркими вдохновителями в то время, когда мы начинали проект, для нас явились Mechwarrior (II) и C&C с WarCraft (II). Кроме того, не давало покоя отсутствие у всех ландшафтных игр возможности заходить в здания, а в "лабиринтных" — наоборот...

.EXE: Так или иначе, мы окунаемся в будущее. В одном из интервью вы сказали, что большинство идей в ваших играх являются, скажем так, "научно предсказанными". Неужели военная машина когда-нибудь сможет бегать на двух ногах (а тем более на 8-10)? Зубры военных технологий обожают подчеркивать бессмысленность подобных сооружений. Так как же вы подводите научную основу под теорию конструирования роботов?

Н.С.: Если вы заметили, наши двуногие роботы не являются чем-то доминирующим, наоборот — основные военные машины имеют гусеничные, колесные или летающие шасси. Дань шагающим отдана исключительно в силу полноты вариаций на тему способа передвижения и как веление времени. На самом деле, наши ученые и дизайнеры признают идею шагающего шасси "вопиющим бредом сивой кобылы в пустыне"... Однако мода есть мода — мы долго били Олега Костина и его команду бейсбольной битой, прежде чем нам все-таки удалось "уговорить" их на такого нетипичного представителя военной техники. Кроме того, где-то глубоко в душе мы все же лелеем надежду, что будущие технологии позволят строить подобные машины — хотя бы для использования в целях устрашения противника. И последний аргумент: а человека-то вы видали? Он между прочим на ногах ходит. И притом на двух... А его-то ведь не дураки придумали... Вот и мы — типа умные, и все такое...

.EXE: Человека давно не видели, точно. У нас в зверинце одни журналюги. Так не могли бы вы рассказать побольше о типах роботов? Сколько вариаций может построить игрок (без учета оружия)? Чем отличаются боевые платформы? Какая ваша любимая?

Н.С.: Платформ, то есть шасси — штук 20, башен — примерно столько же, различных орудий, пушек, лазеров, лаунчеров и прочего металлолома... Ну, очень много. Думаю, что не совру (или совру несильно), если скажу — порядка 50-ти. Далее. У нас есть несколько модификаций двигателей, брони, батарей, генераторов, дефлекторов, радаров и прочей внутренней "требухи"... Если все это теперь перемножить, то можно получить примерное количество разнообразных моделей роботов. Мы сильно старались, чтобы игроку было приятно...

.EXE: Спасибо. Мы им так и скажем. (Интересно, игроки — человеки?) Как известно, игры типа Mechwarrior были весьма щедры на тюнинг разных частей роботов. Насколько хороша кастомизация в "ЖС"? Из чего состоит боевой робот и что можно будет менять, доводить "до ума"?

Н.С.: Если честно, то болты нельзя будет закручивать самому... А все остальное — не возбраняется. От шасси, башен и мозгов до снарядов, ракет и брони. "Детский" конструктор, короче.



.EXE: В игре многое зависит от правильного развития базы. Не могли бы вы описать самые интересные строения, их функции?

Н.С.: Самое интересное здание, на мой взгляд, Бункер. Если туда зайти, то можно, добравшись до компьютера, получить стратегический контроль и управлять всеми роботами и сооружениями с высоты птичьего полета, через специально установленную телекамеру. Оттуда же можно "забраться" в любого робота по телеуправлению и принимать непосредственное участие в сражениях...

.EXE: Сидеть в бомбоубежище не слишком сложно. А вот воевать! Насколько хорош будет AI? Сможет ли компьютер в финальном варианте "ЖС" успешно подменить за штурвалом человека? Чем ваш AI отличается от шаблонных вариантов в современных стратегических играх? Есть ли у вашего AI какие-нибудь нестандартные повадки?

Н.С.: AI двухуровневый, первый уровень отвечает за непосредственное поведение объектов, второй — компьютерный игрок, отдающий приказы и управляющий группами роботов. Насколько он будет хорош — придется судить по игре, фразы типа "наш AI — самый лучший AI среди всех AI" давно уже не вышибают ни у кого слезу... Нестандартные повадки пытаемся воплотить в жизнь. Могу заметить, что по идее наш AI может вести себя по-разному — агрессивно, осторожно, непредсказуемо...

.EXE: Особо симпатичен "непредсказуемый" вариант. Каковы же основные цели и тактические приемы боя в "ЖС"? Насколько разнообразны сюжеты миссий и собираетесь ли вы предлагать игроку нелинейную схему построения кампании? Мы все вызубрим и будем тренироваться.

Н.С.: Цели в каждой миссии различны, служат они в основном изучению геймером (это кто, игрок? — **.EXE**) новых особенностей игры и продвижению по дереву открытий к более совершенным технологиям. Замечу только, что глобальная цель каждой кампании (состоящей из нескольких миссий) — захватить все генераторы энергии на планете, найти телепорт и, переключив на него всю энергию, прыгнуть на следующую планету в погоне за неведомыми Чужими... Этого же, кстати, добиваются и ваши соперники, так что вместе шагать к одной цели веселее.

.EXE: Веселье... Его больше в онлайне. Будет ли в "ЖС" сетевой режим? А онлайновый сервер? Как вы вообще относитесь к онлайновым стратегическим побоищам (StarCraft, например) и насколько они, на ваш взгляд, перспективны?

Н.С.: Будет. Как раз сетевая игра — это "опофигей" всей большой кампании сингл-миссий. Когда игрок добирается до последней миссии, он уже все умеет и обладает наивысшей технологией. Для начала ему будет предложено сразиться сразу с несколькими враждебными кланами злобных соседей, прилетевших за ним на эту же планету. Эта миссия и будет полигоном для отработки мастерства. В сетевой игре можно будет играть как с компьютерными соперниками, так и с "живыми". Для онлайна будем делать все что возможно, "побоища", на наш взгляд, очень перспективны. Единственное ощутимое сопротивление — пропускная способность Интернета для action-игр.

.EXE: А конкуренция? В жанре action/strategy уже вышло несколько успешных игр, а еще больше проектов ожидают релиза. Что нового предлагаете игроку вы и какие западные, сходные по жанру проекты наиболее вам интересны?

Н.С.: Наиболее интересным, как это ни странно, показался Battlezone, хотя эта игра, похоже, была одной из самых скромных... Честно говоря, крупных успехов в этом — смешанном — жанре пока не наблюдалось. Речь идет, разумеется, об играбельности. Будем надеяться, все еще впереди — ведь за такими жанрами, где совмещаются новые технологии и уже ставшие эталоном игровые традиции, на мой взгляд, будущее. По крайней мере обозримое. Потому как далекое будущее — за новым, неизведанным.

.EXE: В каких еще жанрах вы хотели бы себя попробовать? Увидим ли мы все-таки "Паркан-II" или, это я уже мечтаю, "Твиггер 3D"?

Н.С.: "Движок" получился у нас довольно универсальный — с его помощью можно разрабатывать игры практически любых жанров и сюжетов. "Твиггер 3D" и "Паркан-II" будут обязательно. Причем "Твиггер" уже готов наполовину. Думаю, мы сейчас могли бы взяться за разработку проекта любой сложности и технологии.

.EXE: Мы все записали. Теперь у .EXE есть еще один повод для допроса с пристрастием. Вопрос напоследок: будет ли демонстрационная версия "Железной стратегии"? Какова предполагаемая дата релиза игры и насколько мощный компьютер должны подготовить алчущие попробовать "Железа"?

Н.С.: Сейчас ведется непримиримая борьба за "удешевление" компьютера пользователя. В игре много опций, которые влияют на качество проработки реальности восприятия (во сказал...), с другой стороны — на минимальные требования к железу для "Железной стратегии". Сейчас для полного счастья достаточно PII-300 с акселератором. Если достаточно неполного счастья (или не очень блестящего железа), то P200 (опять же с акселератором). Памяти, лучше всего, мегов эдак 128, но можно и 64, а вообще — мы сейчас конкретно над этим работаем, так что будет лучше (то есть меньше).

.EXE: Спасибо! Готовьтесь к следующей интервьюшечке!..

Торговцы смертью

РОМАН КОСЕНКО

TS Group Entertainment

Private Wars

Хорошая игра подобна красивому дереву. Напротив моего окна как раз стоит одно такое. Высокий стройный ствол-технология поддерживает аккуратные ряды ветвей-решений, каждая из которых усыпана множеством зеленых листьев-идей. Срубите ветви, и останется лишь холодный уродливый столб. Уберите ствол — вся конструкция обратится в безобразную кучу веток. Без листьев же дерево и вовсе мертво. Дерево, в Private Wars так много деревьев...



Логичнее всего было бы разделить рассказ о Private Wars (www.privatewars.com) на две неравные части. С одной стороны — у московской компании TS Group Entertainment (www.tsgroup-inc.com) уже есть приличный 3D engine собственной разработки, с другой — уйма симпатичных идей, которые только-только начинают находить свое место в игре. Да, так и поступим.

МОЗАИКА ИГР

Собственно идея родилась почти год назад, когда Сергей Титов (CEO и отец-основатель TS Group), попробовав на зуб только что появившиеся Spec Ops, не без удовольствия обнаружил, что игра ему в целом нравится, но вот кое-чего... да, кое-чего в ней явно не достает. Восполнить недостающее были призваны Private Wars, поначалу задумывавшиеся как улучшенный в графическом плане вариант "Спецопераций", но — с наемниками в качестве основных действующих лиц. (Почему наемники? Об этом чуть позже, потерпите.)

Однако прежде чем сесть и начать делать игру, прошло еще полгода, в течение которых не связанная никакими официальными обязательствами, а значит, и ограничениями по времени, команда TS просто смотрела по сторонам, играла во все, что выходило и представляло хоть малейший интерес, и вспоминала любимые вещи прошлых лет. Проект постепенно обрастал подробностями, обретал форму, все больше и больше отдаляясь от первоначальной идеи.

Сегодня, помимо ставших классикой Spec Ops, в Private Wars можно заметить яркие следы Delta Force, Rainbow Six и даже Jagged Alliance. Игра не собирается переворачивать индустрию с ног на голову (или наоборот, если хотите), она просто объединяет несколько удачных решений, добавляя при этом немного своего. Сергей Титов: "Мы хотели бы сделать с жанром то, что так хорошо получилось, скажем, у авторов StarCraft. Игру не революционную, но эволюционную. Суммировать все плюсы того, что уже было, оставив, разумеется, в проекте пространство для собственного маневра".

На "эволюционность" игры работает и бешеная мода на военные симуляторы, и то, что не витающие в облаках разработчики в значительной степени ориентируются на потребности рынка ("западного", конечно же), стараясь дать игрокам именно то, что им более всего сейчас нравится. Сергей: "Лично мне надоели примитивные шутеры, хочется реалистичности (нормального оружия и т.д.), но в то же время увлекательности и хорошей сюжетной линии (именно этого мы планируем добиться в PW). Отсюда и



combat simulation; кстати, один из множества вариантов. Просто наши вкусы счастливо совпали и со вкусами игроков, и с рыночной тенденцией".

КОГДА НЕТ ДЕНЕГ...

...а единственное, что ты умеешь делать — это убивать, поправить положение можно, став наемником. При этом, если у тебя есть некоторые связи и нужные знакомства, можно создать агентство по трудоустройству своих же коллег и вполне прилично жить на комиссионные. Последнее и выгодней, и безопасней. Именно так поступил после отставки главный герой Private Wars, бывший special service executive.

Сегодня я почти убежден в том, что эта "замечательная" профессия, "наемник", была создана специально для игровой индустрии. Настолько удобна. Поставьте игрока во главе целого отряда "солдат удачи" — и это разом решит уймищу сюжетных проблем. Не нужно придумывать ни очередной истории о неминуемой мировой Катастрофе, ни высокой Цели, ни коварного и подлого Врага. Необходимость выполнения очередной миссии диктуется волей заказчика и элементарной "жаждой наживы". Игрок спасает не мир и не собственную шкуру, он просто зарабатывает деньги, как может, участвует в товарно-денежных отношениях. Впрочем, в PW и это не является основной целью. Деньги там присутствуют "факультативно", лишь в качестве одного из элементов игры. Нет смысла усиленно их копить, нет смысла просаживать все до цента. "Конечно же, если задаться целью и проваливать миссию за миссией, теряя людей, — говорит Сергей, — то в конечном счете останешься у разбитого корыта, однако у среднего игрока, нормально проходящего игру, всегда будет достаточно средств для выполнения очередной операции. Мы не претендуем на лавры авторов Capitalism или SimCity, наша игра — в первую очередь тактический военный симулятор". Впрочем, до самого симулятора еще придется добраться — через последовательный выбор задания, людей, оружия, снаряжения...

CHOOSE LIFE?

Сюжет игры "линейно нелинеен", если можно так выразиться. В каждый момент времени доступно несколько параллельных веточек древа миссий, плюс иногда встречаются разветвления и пересечения. В итоге, хотя игрок и сам выбирает порядок следования заданий, он все равно рано или поздно пройдет их все. Возможно, даже и не один раз, так как в любой момент можно вернуться к уже осу-

ществленной операции и переиграть ее заново. Не ради денег (их уже, естественно, не дадут), а из спортивного интереса. Кроме того, на карте есть тренировочные лагеря, где за определенный взнос, пробуя пройти модель



миссии, можно проверить оружие и людей.

Однозначно определить место действия игры нельзя. С одной стороны, и мир, кажется, наш, и время нынешнее. С другой, несмотря на реалистичность игровых событий, утверждать, что они действительно имели место, нельзя. Могли быть, но были ли — черт его знает. Спасение пассажиров самолета, рухнувшего посреди погрязшего в гражданской войне Конго; убийство международного террориста, остановившегося в отеле в центре города; “прогулка” с оружием в руках по ночной Вене... Часть миссий будет происходить в закрытых помещениях, часть — на местности. “Движок” игры прекрасно справляется и с тем и с другим, так что реалистичность моделирования на совести дизайнеров миссий. В случае с Веной, кстати, планируется, что несколько человек целую неделю проведут в этом городе, чтобы проникнуться атмосферой и сделать необходимые зарисовки.

Следующее по списку — выбор людей, с которыми вы будете выполнять задание. Всего в миссии могут участвовать до восьми человек, из, примерно, шестидесяти доступных в базе данных. Все они, как и положено, отличаются друг от друга чередой характеристик: силой, выносливостью, реакцией, точностью стрельбы из различного оружия, моралью и т.д. Кроме этих, вполне типовых, вещей, разработчики надеются внедрить в игру некоторые социальные отношения. Один из наемников имеет личные счеты с другим, в силу чего не захочет работать с ним в одной группе; кого-то, напротив, связывает дружба, и в случае смерти или ранения одного, его приятель может начать паниковать, отказываясь выполнять приказы.

Столь же аккуратно, как и людей, придется выбирать оружие. Естественно, с учетом и поставленной задачи, и личных предпочтений подопечных, и того, простите, что люди не лошади и таскать на себе целый арсенал не в состоянии (устают, ухудшается реакция и все такое). Список средств уничтожения довольно внушительный, около 70 единиц, причем каждое точно повторяет свой реальный прототип (за правильностью имитации следят специально приглашенные консультанты, как русские, так и американские).

Ну а если вас не привлекает вышеупомянутый процесс, можно воспользоваться “автоматической настройкой” — и сразу же начать игру.

ЧТО-ТО НАДО ДЕЛАТЬ

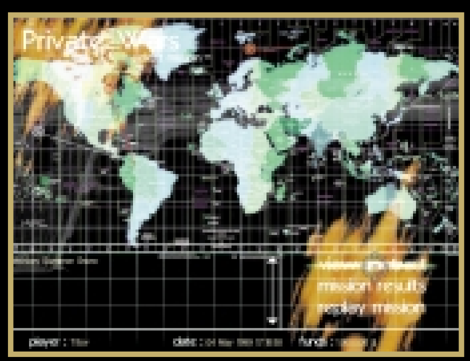
Все, о чем говорилось выше, — прелюдия. Игра начинается только сейчас. В зависимости от сделанного выбора перед вами окажется некое задание и несколько человек для его выполнения. Есть два режима игры: Arcade и Simulation. Первый отличается наличием “полоски здоровья” у каждого наемника и возможностью использовать аптечки для ее восстановления, во втором же каждое ранение может стать фатальным. Есть еще “планировщик миссии” (mission planer), при переходе в который игра останавливается, позволяя оценить ситуацию и отдать нужные приказы. Кроме того, игрок может выбрать вид: от первого лица или со стороны (несколько версий).

Дальше опять многовариантность. Во-первых, в любой момент можно вселиться в одного из своих подчиненных (в принципе, так можно будет выполнить некоторые, но далеко не все миссии). Во-вторых, при этом можно одновременно управлять остальными членами отряда, используя простые команды: “стой”, “следуй за мной” и т.д. В-третьих, можно задать каждому бойцу маршрут движения и программу действий, применяя навигационные точки и развитую систему триггеров и команд. Опять же всегда можно остановить игру и поправить какой-нибудь маршрут. Сдается мне, игра предоставляет достаточно свободы и для желающих подумать, и для сугубых стрелков.

ОБЪЯСНИТЕЛЬНАЯ

Подводить итоги и даже пытаться высказывать свое мнение, по-моему, еще рановато. Многие “фишки” еще не реализованы, или реализованы не до конца. Да, игровой “движок” почти готов, да, есть пара тестовых миссий, да, заявлена сетевая поддержка (несколько занятных режимов), да, забиты базы оружия и наемников, но игры — нет. Пока — нет.

Что есть? Есть весьма любопытный проект (издатель игры, кстати, будет объявлен на нынешней E3), оценить итоговые шансы которого, полагаю, пока не возьмется ни один журналист. Даже если проект ему симпатичен (мой случай). Однако надеяться, что у TS Group все выйдет, и мы получим в конце года достойную игру, я могу себе позволить. Чего и вам желаю.



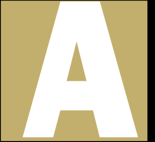
Симулятор для умных

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

Madia/"Бука"

“Шторм”

Народ всегда прав. В древности этот народ звался “демос” и постоянно требовал у императора двух вещей: хлеба и зрелищ. В наши дни хлеб каждый зарабатывает сам, а занявшие трон императоров человеческих душ разработчики игр в меру сил пытаются обеспечить вторую, не менее насущную, потребность каждого демоса.



Авторам “Шторма” это удалось. Зрелище налицо, и такого мы не видели уже давно. Гм-м... по сути, вообще не видели. Безотносительно к стране разработки. Гордые слова “у нас в каждом кадре пятнадцать тысяч треугольников, а в каждой модели их по две тысячи” звучат, как песня для уха каждого образованного фаната 3D-игр. Для остальных напомню: типичные модели вчерашнего дня имели этих самых треугольников штук по 300-400, сегодняшние — по 500-700, а завтрашние — около 1000. А наземные сооружения, особенно крупные, будут еще в десять раз масштабнее — до 20000 треугольников. Да и сами эти модели выглядят очень сильно. Плюс тени, спецэффекты и прочие красоты.



Динамическое освещение, пыль, поднимаемая дюзами гравилета, вода и отражения в ней. А к моменту релиза... Я боюсь даже подумать, насколько мощно это будет смотреться. С чем сравнивать — не знаю, ничего похожего не видел.

DESCENT СО СНЯТОЙ КРЫШКОЙ

Разработчики (теперь их компания называется Madia, а вообще это питерская команда) относят “Шторм” к... симуляторам, а не к стрелялкам (хотя, конечно же, это скорее коктейль из аркады и симулятора). Насколько они правы с рыночной точки зрения — разговор отдельный и повести его придется чуть ниже, но с точки зрения впечатления от игры такой “уклон”, безусловно, не убавляет, а добавляет что-то важное. Чувствуешь себя не со-





бачкой из анекдота, “вышедшей пописать”, а участником чего-то важного, отвечающим за свои действия.

По определению одного из авторов, “Шторм” — это, с некоторой долей условности, “Descent со снятой крышкой” — и основные события не должны происходить в открытом воздушном пространстве, игрока надо обязательно заинтересовать в красивых и интересных полетах по каньонам и оврагам. Чует мое сердце, что пепел DeathStar стучит в их сердцах, и в каждом гравилете где-то спрятан R2D2...

Впрочем, ограничиться таким определением, разумеется, тоже нельзя — все-таки Descent в симуляторы не запишешь ни под каким видом, а что будет делать любитель action, попав в кабину гравилета, — вопрос непростой. Запутается, бедняга, в управлении, не сможет построить мудрый стратегический план битвы и умрет, сэкономив пенсионные фонды...

Да, для него будет предусмотрен специальный режим с упрощенным управлением (каковое по умолчанию напоминает аккордеон с сотней кнопок), но поможет ли это? Как Rainbow Six, несмотря на продуманность замысла, чистоту реализации и мощное имя Тома Клэнси, не смогла тягаться с Half-Life, так и Storm рискует отрезать себя от народных масс, ограничившись умными игроками, каковых не так уж много... Впрочем, среди “похожих” игр фигурируют еще Comanche, Wing Commander и тому подобные, так что круг поклонников может быть довольно широким.

Зато тем, кто преодолеет сложности, разработчики обещают много хорошего. Генераторы подавляющего поля, гигантские торпеды для их разрушения (кстати, подвеска ракеты на одной стороне влияет на летные качества гравилета) и великолепные visuals, они же eye candy (что по-русски пришлось бы опять перевести как “зрелище”, и это звучало бы занудливо). И, конечно, deathmatch — очень многообещающая штука может получиться.

СВОБОДА ИЛИ БАЛАНС?

Все тот же вопрос, что и в “Корсарах” (см. где-то рядышком), занимает и умы авторов “Шторма”: что выбрать? Свободу или сюжет? Возможность умереть свободным или возможность выжить пленником сценария? А вот решение отличается, хотя и довольно необычным образом.

Сюжет уже сейчас продуман практически полностью. Не буду раскрывать секретов, скажу только, что “генеральная линия” может (забавная тенденция, однако) спокойно протекать и без вмешательства игрока. Более того, проигрыш миссии не такая уж большая проблема, вокруг идет полномасштабная война, где одиночка — скорее мишень, чем решающая сила. И если ты слаб или глуп, найдутся другие — умные, сильные, они выполнят за тебя миссию и выпихнут тебя на другую ветвь сценария, лишь бы ты сам выжил.





Таких ветвей много, они сплетены в сложное дерево, и при каждом прохождении игры путь будет разным (впрочем, если вообще не допускать ошибок, можно пройти каждый раз по самому быстрому маршруту, так и не увидев процентов тридцать миссий, но играть честно будет куда интереснее).

По сути, здесь игрока насильно тащат к хеппи-энду и даже вздохнуть по дороге не дают. Будет ли такой путь интересен народу — время покажет.

НА ПРОСТОРАХ

Просторы “Шторма” поражают воображение. Прямо-таки нездоровая тяга к гигантизму — разработчики, дорогие, одумайтесь! Кто в здравом уме будет летать или плавать часами и не терять при этом интереса? И зачем вы создаете себе лишние сложности?

Начать описание надо с того, что все происходит над гигантским континентом, окруженным водой. Летать “ради спортивного интереса” можно куда угодно, от края континента до края — несколько часов лета. Все сражения будут развиваться здесь, и впереди с самого начала нас ждут мощные силы противника (летать “заранее” туда можно, но чревато — прибьют и не заметят), а сзади остаются развалины покоренных крепостей (и при желании можно слетать и полюбоваться на плоды рук и пушек своих). А если делать совсем нечего — то море, окружающее землю, бесконечно, можно поразвлекаться поисками трех китов и черепахи, на которых все это стоит.

СКРИПАЧ НУЖЕН?

Как и следовало ожидать, жизнь в гигантском мире развивается по законам, которых игрок от него ждет. Положено начинать слабым и беззащитным — так и будет. Положено посвятить первые дни “виртуальной жизни” развитию себя, а потом начать дорогу по служебной лестнице и к концу прийти командиром немалого флота (и какая разница в конце концов воздушный это флот или наземный?), — так все и произойдет. И в “Шторме” особых исключений из этого правила не будет. Ждут нас полеты во главе звена, а то и нескольких, сложные миссии по уничтожению вражеских объектов и защите собственных, а в конце — победа...

И будет это все — надеемся, уже в 3-м квартале этого года — очень “технично” — пусть в будущем, но ведь симулятор же! И детальная модель полета (корабли бывают “самолетного” и “вертолетного” типов, при повреждениях отдельных частей корабля его поведение будет меняться именно так, как должно), и “навернутое” управление (с делением оружия на группы, полной свободой перемещения по всем осям), и много другого. Ждем и надеемся, что о любителях action все-таки тоже не забудут!





Радость алхимика

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

“1С”

“Князь”

“Князь”, т.н. “внутренний” проект соответствующего подразделения компании “1С”, что вот-вот должен показаться на люди, — игра с историей. Не суть — славной (если плясать от Французской палаты мер и весов) или нет (скорее, все же нет — но об этом по ходу пьесы), но первоначально предполагалось, что она выйдет аж в 1997 году, осенью. Между тем сегодня на дворе предмилленниумный май, и игра находится в стадии самого что ни на есть активного бета-тестинга. Стало быть, в форме, близкой к боевой. Наш, короче, продукт.





Своим непростым путем к игроку “Князь” обязан, очевидно, максимализму авторов (иных, увы, уж нет — с проектом), которые два с половиной года назад размахнулись на нечто по тем временам совершенно революционное. Речь шла о симбиозе ролевой игры, стратегии и action, приключениях в мире без границ и миссий. Вместо рисованных спрайтов и вида сверху — страшно сказать, прогрессивная изометрия и модели из 3D Studio. Шли годы, на свет выходили различные RPG, стратегии и опять же чертовы action, и по кусочку отщипывали у “Князя” его достоинство. 3D-модели вместе с изометрией уже не способны никого удивить. Стратегий без элемента RPG, и уж тем более action, в наши дни просто не существует... Так неужели “Князю” суждено родиться на свет дряхлым стариком?

Где искать ответ на этот непростой вопрос — как ни в офисе “1С”?

“Что-то здесь слишком шумно (один из “точечных источников” шума — увлеченно пилотирующий свой замечательный “Ил-62” и с гордостью демонстрирующий разлетающиеся во все стороны 3D-гильзы Олег Медокс, а также его Pentium II 300, с некоторой натугой пережевывающий еще не оптимизированный код), — подумали мы, едва переступив порог. — Стариков, пусть они даже княжеского рода, в таком гвалте не производят. Стало быть, все врут календари?..”

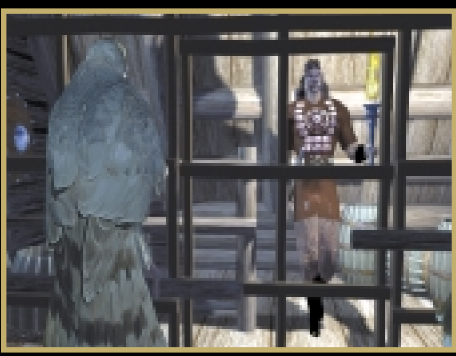


ДАВАЙТЕ ИГРАТЬ

“Князь” годичной давности и “Князь” дня нынешнего — люди совершенно разные. За это время разработчики полностью пересмотрели концепцию игры, сознательно пойдя на некоторые упрощения. Юрий Мирошников, продюсер проекта, не скрывает, что последняя версия этой ролевой игры с легким элементом стратегии — продукт “попсовый”, “попсовый” в оригинальном смысле этого слова, то есть ориентированный на широкую аудиторию игроков, простой и доступный.

Длинная и убедительная заставка старательно завязывает узелки сюжета и в финале оставляет нас, главного героя, с фрагментом таинственного артефакта в руке. Далее игра предлагает нам более точно определить свою личность, как и полагается во всех уважающих себя RPG. Система характеристик “Князя” разработана в стенах студии, без всяких попыток скопировать AD&D, GURPS или что-нибудь из области Diablo. Классов четыре: лидер, воин, охотник и купец, система весьма лаконична: харизма, сила, выносливость, меткость, фехтование. Кроме характеристик у каждого персонажа есть навыки, а по нашему — “скилы”. Похожие навыки вы “накачаете”, выйдя (в реальной жизни), скажем, из стен соответствующего профессионально-технического: кузнечное и плотницкое дело, знахарство, торговое ремесло.

Покончив с генерацией персонажа, прямиком попадаем в боевой лагерь викингов (действие игры, кстати, происходит на пересечении византийских и славянских дорог с активным участием лучших друзей программистов — викингов; однако рассказывать о сюжете, “Летописи времен”, Титанах и “поющих вещах”, если не возражаете, пока не будем, повременим до релиза). Меж крепко сколоченных изб перемещаются ладно сбитые мужики одинакового роста и комплекции. Имена этих людей не располагают к близкому знакомству: Торрор Собака, Хакон Кожаные Штаны и тому подобное. Впрочем, не надо расстраиваться раньше времени. Чуть позже вам откроются гораздо более гостеприимные места, с бегающей вокруг детворой и бабами в красных сарафанах, которые, кажется, вот-вот заголосят “Сваты едут!”.



Первое впечатление от графики: все очень большое. Викинги, и без того ростом не обиженные, в разрешении 640x480 смотрятся настоящими великанами. Конечно, вы можете переключиться в 800x600, добившись привычного масштаба Diablo или Baldur’s Gate, но в этом случае станут менее заметны детали роскошного одеяния окружающих персонажей.

Кстати, о деталях. Недостаток технологических изысков в области графики компенсируется тщательностью 3D-моделей — благо, за два с лишним года у художников было достаточно времени, чтобы довести внешний вид действующих лиц и пейзажей до совершенства. Персонажи гото-

вы переодеваться и менять оружие прямо на наших глазах, занимать боевые позиции и размахивать мечами, а это совсем не просто, если в вашем распоряжении всего 32 Мбайта памяти.

И НЕМЕДЛЕННО ВЫПИЛ

Сам процесс размахивания мечами меня не воодушевил. Вместе с главным героем в команде может находиться до 9 человек, однако людей нельзя поделить на группы, формаций нет, да и экран не согласен терять лидера из виду. Кроме того, в игре нельзя раздавать приказы во время паузы и практически нет магии (читай: из дистанционных атак — только лук). Все это вместе превращает сражения в практически неконтролируемую кучу-малу и особенных тактических способностей от игрока не требует.



Правда, я познакомился далеко не со всеми обитателями "Князя", коих в готовой версии игры с учетом различных модификаций будет более 100. Гады, тоже, кстати, отрендеренные на твердую "пятерку", ведут себя исключительно индивидуально — некоторые бросаются в атаку сразу, другие же пытаются заманить партию в глубину зоны, а уж там...

В ответ на мои робкие комментарии, что, мол, хорошо бы тактического лименту полной ендовой, авторы "Князя" высказали весьма необычную мысль. Мол, в игре вообще не обязательно воевать. То есть сюжет построен так, что большинство квестов МОЖНО решить если не "бескровным" путем, то хитростью — обязательно. Немало всяческих уловок в игру приползло благодаря изощренной системе алхимии. По всему миру, совершенно невзначай, растут всевозможные травы и цветы. По правой кнопке мыши герой ловко отправляет растения к себе в лукошко, а затем комбинирует (не хотелось бы употреблять слово "мутит") отвары в различных комбинациях. Система учитывает даже такие тонкости, как концентрацию настоя — то есть одно и то же лекарственное зелье дает различный эффект в зависимости от количества тех самых корешков и ягодок, которые в нем заварены.

Зелье требуемых свойств можно получить экспериментальным путем (здоровье может слегка пострадать), приобрести в многочисленных лавках или проведать в разговорах с NPC. Яд для стрел, брага для поднятия храбрости или горючее масло — это результат далеко не самых изощренных операций с флорой "Князя". Что вы скажете, например, об эликсире, дающем очки опыта в неограниченных количествах? Вот бы достать рецептик...



ЧУТОЧКУ СТРАТЕГИИ И СПАТЬ

"Элемент стратегии", которого раньше в игре было очень много, все еще ощущается в "Князе". Герой может определенным образом влиять на процесс строительства новых зданий в деревнях. В ходе длительных бесед со старостами, воеводами, кузнецами и прочими видными людьми мы сможем настоять на постройке, скажем, новой кузни или инициировать процесс обучения новых знахарей. Если где-то не хватает плотников, почему бы не притащить хорошего мастера 7-го уровня из соседней деревни? Чтобы оценить красоту этой системы, необходимо уделить "Князю" не один день. Надеюсь, такая возможность представится, как обещалось — через два месяца.



Зверинец на свободе

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

MiSTland

Awolde: Bestiary

Первая встреча с Виталием Шутовым и его Bestiary состоялась в апреле прошлого года. Появившийся впоследствии материал об игре был полон оптимизма — первая в России стратегия в полном 3D, могучий "движок", масса интересных идей. Прошел год, Виталий отказался от узоров на голове, переодевшись в бескомпромиссные штаны в стиле military. Он ведет войну? Возможно. За этот год с Bestiary и MiSTland'ом произошло много интересных событий.

Начнем с главного: в данный момент игра фактически не имеет издателя и находится в свободном полете. Причины разрыва MiSTland и ElectroTECH Multimedia обе стороны, уверен, видят по-своему. Издатели обвиняют разработчиков в срыве сроков, разработчики хотят делать игру, а не бесконечную череду ее демо-версий. После 17 августа финансирование проекта прекратилось совсем, а в январе ребята полностью разорвали отношения с "Электротехом".

ЧТО ТЕПЕРЬ?

Команда разработчиков, большей частью состоящая из обитателей МИЭТовской общаги (Зеленоград, Москва), не распалась, но рассредоточилась в поисках средств к существованию. Игра, которая теперь называется Awolde: Bestiary, жива и продолжает развиваться.

Само собой, гордость MiSTland — полностью трехмерный графический engine — уже не вызывает такого удивления, как год назад. На рынке появилось несколько неплохих стратегических игр в 3D и очень много отвратительных. Отношение народа к 3D в стратегиях стало спокойнее и мудрее. И все же, как ни крути, 3D-"движок" сейчас — это серьезное преимущество, особенно в глазах издателей, а также — совершенно очевидное будущее всех игр в принципе.

MiSTland пытается не дать своему детищу устареть, продолжая модернизацию. Как ни странно, работы в этом направлении ускорились как раз после разрыва команды с издателем. По словам ребят, вместо того чтобы постоянно вносить косметические изменения и придумывать очередные демо-версии, они получили возможность заниматься самым главным — созданием Игры.

В результате были полностью переделаны модели всех наземных юнитов (а их целых 52 — 52 кота и мыши, если помните) вместе с анимацией, выросли новые деревья, добавились тени, отработан механизм терраформирования в реальном времени.







Последнее, кстати — фирменная "фишка" Bestiary, которой в "Аллодах-3", скажем, нет и не будет. Вы можете менять рельеф местности прямо в процессе игры, рвы будут заполняться водой по всем правилам физики, деревья падать в верном направлении, старые дороги можно засыпать и проложить новые — интерактивный мир на всю катушку.

ВСЕ ВПЕРЕДИ?

Собственно игра, хотя бы и в теории, стала чуть меньше, миссий эдак на сто. В первоначальных планах значилось создание двух сотен миссий-уровней, проходящих в самых различных местах — на суше, на море, внутри замков и даже пещер. Сегодня дерево уровней сократилось вдвое, но, по заверениям авторов, оставшиеся миссии станут как минимум в те же два раза интереснее — за счет разнообразия заданий, появления новых магических персонажей.

Разумеется, игра далека от завершения. Очень много предстоит сделать в области AI, сценарии миссий, конечно же, только на бумаге, впереди долгое тестирование игрового баланса — короче, дел, что называется, по горло. Проблема в том, что игры такого уровня на коленке и чистом энтузиазме не делаются. Все, на что сейчас хватает сил у Виталия и его команды, — поддерживать графический "движок" на плаву, да потихоньку придумывать новые детали "Зверинца"...

Финал получился грустным, но, надеемся, точку в этой истории ставить еще рано. Самое лучшее, что можно пожелать сейчас MiSTland, — найти хорошего издателя и довершить начатое до конца.

Прекрасная Кассандра

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Gromada, Inc./"Бука"

"Громада: Отмщение"

Должен признаться, что грозное название, выписанное родным черноземным шрифтом, поначалу пробудило во мне некие нехорошие ассоциации. "Громада", "армада", "Аврора"... тьфу ты. Чем-то таким младореволюционным и масштабно-разгульным веет. Эх, зеленая, сама пойде...

Сопаской вскрыв сей продукт с воинственным наименованием (ну этот... "тайтл". У нас сейчас неделя Русского Слова в связи с днем рождения Александра Сергеевича, так что не взыщите), в некотором даже предвкушении крамолы и громогласных ответов на вопрос "Кто свиноват?", я ничего такого не обнаружил. Ну в самом деле, нормальное название, чего прицепился-то? Разве что в "Громаде" (это, кстати, всего-навсего название искусственно созданной планетенки-полигона, где события имеют честь разворачиваться) совершенно отсутствует что-либо громадное.

ДЕЖА-ВЮ НА КОНСОЛЬНУЮ ТЕМУ

Вообще-то, я в это уже того... играл. Давненько, правда. Восемь бит — "Черный плащ", "Контра", "Марио"... Э-э-э, нет. Шестнадцать бит — "Червяк Джим", "Мортал Комбат", "Бэттлтеч"... Стойте-ка! Вот оно!

Изометрическая проекция (в смысле — косоугольная диметрия); плоское, как раскатанная паровым катком приставка "Денди", поле боя, такое ровное, что его вполне можно условно поделить на квадраты (к гексагональным стратегиям тем не менее никакого касательства не имеет, честно); крохотные игрушечные пластмассовые модельки боевых роботов и танчиков (на приставке их настойчиво пытались выдать за Великих Двуногих ясно какой вселенной). Сходство на этом не заканчивается, но я верю, что создатели "Громады" о привидевшемся мне Battletech на "Сеге" не имеют ни малей-





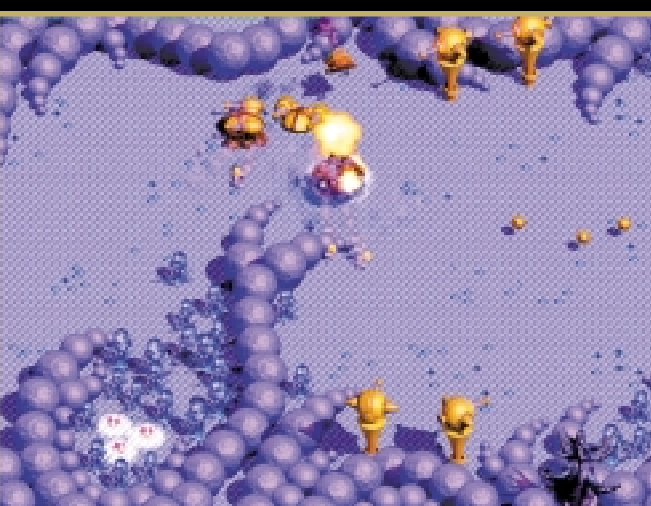


шего понятия — очень уж много тогда таких игрушек было, изометрических технотриллеров. Самые прославленные и долгоживущие — это вертолетная серия “Страйков” от EA (ага, вы, кажется, поняли, о чем я?), “про подводную лодку” (“Сиквест”) и еще много чего. Целый стиль, школа.

УНЕСЕННЫЕ ВЗРЫВОМ

Последние “Страйки” выпорхнули в относительное 3D, а “Громада” глубоко и прочно осталась во времени с одинокой парой координат. И это, кстати, недостатком не считается. Потому как графика здесь в любом случае куда лучше, чем в объекте моей ностальгии, и за это художникам большое человеческое спасибо отставного гордого владельца-заводчика 16- и 8-битных приставок (этих, “консолей”). Да, действительно, в этом самом 2D им, художникам, есть где проявить таланты с дарованиями, пусть “Громада” и не рисованный квест на восьми экранах.

В глаза старые приставки не видели? Хм, ну, стрелялка с косоугольными полями брани, если проводить аналогии с суровой современностью, ближе всего по графике к крутым RTS — такой, знаете ли, “Старкрафт” через лупу. Красивые атмосферные задники чужих миров — их можно долго воспевать. Ветви ненаших пальм и странных растений, неспешно колышущиеся по ветру, и лежащие на земле под ними идеально выписанные шевелящиеся тени от каждого отдельного листочка, золотистые купола служебных построек, зеленовато пузырящиеся болота и багровые реки горящей лавы со вздымающимися ядовитыми испарениями-миазмами... На рифленом поле боя ползает очень аккуратная техника с массой деталек и милых подробностей — и все это налепленное снаружи бесчинство живет и шевелится. Гусеницы и колеса вертятся, башни проворачиваются, любой избранный вид оружия натуральнейшим образом выдается над броней, будь то ракетная установка или выдвижной миноукладчик.



Но главное — это взрывные спецэффекты. Они просто на пределе, они хлещут через край, рвутся из сковывающих рамок двумерности. “Взрыв” — крайне емкое слово, в него входят и нависающие огненные грибы, и струи клубящегося пламени, и косматые дымные вихри, и горящие осколки, рассыпающиеся по окрестностям... И тут то же внимание к мельчайшим деталям — видны тени от потоков дыма! Размах постановочных трюков, если использовать киношную терминологию, практически ничем не ограничен. От упавших артиллерийских снарядов вздымаются напалмовые стены, яростная зенитно-ракетная дуэль будит пьянящую огненную круговерть — и при этом все такое крохотное и уютное, не застилающее обзора. Масштаб сказывается, наверное...

СЛОНОБЫК

Ежели “забыли” зайти в Сервис-центр (есть такие полоумные аркадники, тюнингоненавистники, и я из их числа) и должным образом снарядить свою танкетку с ласковым именем Кассандра, то убьют ОЧЕНЬ быстро. Энергетическая полоска просто никакая, не успел оглянуться, как в воздух от брони начинает подниматься тревожный дымный след, смешиваясь с мягкими клубами пыли из-под гусениц.

А вражьи войска многочисленны по всем канонам и законам. Достают не столько симпатичные танки со всяким разным оружием, сколько свободно фланирующие над землей мины в виде переливающихся мыльных пузырей, молний или шипастых шаров, подбить которые можно лишь из зенитной установки, низвергающиеся с небес снаряды мортир и вообще продукты атмосферных катаклизмов. На таких уровнях надо нечеловечески ловко и быстро маневрировать, а как это сделать, если вместо скоростного колесного шасси “Бык” взяли медленное, пусть и послушное гусеничное “Элефант” (не поставите свою танкетку наконец-то на колеса — будете дохнуть. А вот по болотам лучше рассекать на воздушной подушке “Пегас”)! Ну, или если захватили аж два вида ракетных установок, “Гарпию” и “Гидру”, самонаводящуюся и пакетную, но позабыли про жизненно необходимое для очистки дороги от всякой летающей дряни зенитное орудие “Гром” или установку “земля-воздух” “Зефир?

Лазерные пушки “Гелиос” и “Гефест”, плюющиеся синими шариками, — это такая гадость... Вот ракеты, конечно, вещь хорошая, и против турелей здорово помогают, но очень уж быстро заканчиваются. Для равновесия имеет смысл брать пулеметную турель “Вулкан” — по крайней мере патроны не скоро кончатся. А если очень достают несущиеся по пятам скоростные танки, то без миноукладчика не обойтись... Вон, “Хаос” хотя бы. А для совсем оторванных есть и баллистические орудия.

ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ

Помнится, в том самом Battletech на приставке была такая штука: первый игрок управлял исключительно шасси боевого робота (то есть, проще говоря, ходил), а второй — только и делал, что крутил башней и палил изо всех стволов. То есть движение и повороты орудия должны управляться независимо и одинаково хорошо — а как еще одновременно петлять между разрывов снарядов и целиться? В “Громаде”, по понятным причинам, танкеткой удобнее всего управлять посредством четырех заветных клавиш, а башней надо вертеть при помощи мышки — благо курсор прицела есть. Это я к тому, что какой-нибудь приблудный стратег может попытаться одновременно и мышой водить, и стрелять... Не рекомендуется, ясно?

Что главное — в “Громаде” живешь от бонуса к бонусу, от телепортера к телепортеру, в нее надо играть превосходно или не играть вообще, и в этой беспощадности скрыта великая сермяжная правда истинной аркады. Традиционно, да, но, как говорится, хорошая “фанера” по крайней мере гарантирует качество звучания. Ничуть не хуже любого из классических/клинических творений Золотого Века, который кончился с последним раздавленным джойпадом и торжественной клятвой “никогда больше не!”.

И даже великолепное, яростное графическое решение ничуть не мешает и не отвлекает от этого самого главного. Честно-честно!

Морские волки

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

“Акелла”

“Корсары” / Sea Dogs

Красота, как известно, никуда не денется — будет спасать мир и обязательно изничтожит всех, кто встанет у нее на пути. Так предсказано, так было и так будет. Было, собственно, уже неоднократно — в средневековые (но от этого не менее интересные) времена именно по красоте корабля судили о его мореходных качествах.



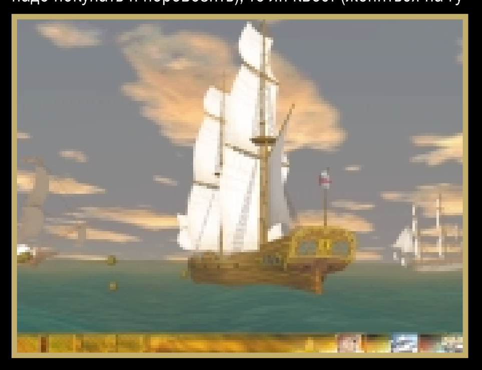
Если бы корабли из игры “Корсары” (www.akella.ru/corsairs) выплыли в настоящее море — то, согласно этому правилу, затонуть им точно не грозило бы. От китайской джонки до фрегата — все смотрятся, как лошади, бегущие по росистому лугу рано утром (не в том смысле, что с ногами, а в смысле, что очень эстетично). Кстати, и само росистое утро налицо, время суток, погода и прочие радости не просто присутствуют, а создают правильное настроение. Парус, слегка трепещущий на ветру и окрашенный розовым закатом, да еще на фоне вечернего неба, — зрелище для ценителей. Тени, чайки, рыбы, дым и огонь... Впрочем, два последних пункта как раз несколько портят идиллическую морскую атмосферу и напоминают, что это не фильм и не скринсейвер, а игра о пиратах и корсарах.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Пиратом быть сложно. Если кто-то помнит старые добрые времена и игрушку Pirates! (а потом и Pirates! Gold), то ее жанр было непросто определить уже тогда. То ли стратегия (кажется, все атрибуты — тут и вид сверху, и товары надо покупать и перевозить), то ли квест (жениться на губернаторской дочке — это вам не монстру голову снести), то ли все-таки action (сражения есть? есть, причем и на кораблях, и лично с капитанами).

Те же вопросы встают и перед новым воплощением старой идеи. Похоже, пора официально заводить жанр под названием “пиратская игра”. Правда, игр в нем будет негусто — штуки три-четыре.

В “Корсарах” (или Sea Dogs, вопрос с переименованием пока дебатируется), как положено, игроку придется влезть в шкуру капитана парусника и заняться морским разбоем. Впрочем, это опять-таки не совсем верно. Разбойничать, строго говоря, необязательно — можно торговать, спасать и помогать, в начале даже предлагается выбрать страну, за которую мы изначально воюем. Но удержаться на праведном пути — задачка не из простых, ведь так легко пристрелить из пушек во-он того богатенького купца и выгрести с его корабля дорогие товары... Правда, придется подраться с ним на саблях, как в старых добрых “Пиратах”, только, с учетом современной моды, от первого лица и в полном 3D. Плюс ролевые элементы — у капитана, корабля и команды полно параметров, которые меняются в зависимости от действий игрока. Опыт, репутация — короче, все, что положено.





А вокруг кипит жизнь. Несколько сотен персонажей виртуально плавают, воюют, торгуют и всячески делают вид, что они там не для нашего развлечения поставлены. На самом деле, конечно, это не так, и по необходимости они и телепортироваться поближе будут, и решения принимать какие надо, а не какие хочется, но все это “за сценой”. Зато каждый, по плану, должен помнить встречи с нами, любимыми, и впоследствии реагировать на них — либо в разговорах, либо в бою.

БАЛАНС ИЛИ СВОБОДА?

И отсюда возникает извечный вопрос о свободе воли. Понятно, что сделать игру, где очень точно будет учтено практически все, что происходит с нами в жизни, где полное реальное время и прочие радости, не так уж сложно, даже написать для нее искусственный интеллект — задача вполне терпимая. А вот сделать так, чтобы в нее было интересно играть, — это по силам не каждому. В самом деле, кому и почему может понравиться плавание в течение пары недель настоящего, реального, времени? А что хорошего в моделировании “настоящих противников”, если на второй день плавания тебе встречается крутейший пират и топит тебя с первого же бортового залпа? Что делать, если ушлые торговцы свезли все товары на один остров и продавать их не хотят — невыгодно?

Таких вопросов — тысячи при проектировании каждой игры, и “Корсары” не исключение. Достаточно подумать о проблемах, которые возникают при честном моделировании морского боя — ведь он по природе своей весьма неспешен и состоит в основном из лавирования, чтобы занять позицию для бортового залпа.

Пока окончательных решений у авторов нет, но общее направление вполне прослеживается — реалистичности будет много, очень много, а балансировку геймплея они откладывают до финальных стадий разработки. Будем надеяться, что это не создаст “слишком реальный мир” и не отвлечет от сюжетной линии.

НА ПРОСТОРАХ

Что сомнений не вызывает — так это слово "мир". В последнее время всех разом вдруг перестало удовлетворять традиционное деление игрового пространства на уровни (кто бы мне объяснил, почему — ведь именно такое деление дает ощущение постоянной победы), и в "Корсарах" мир огромен и ни на какие части не поделен. Два десятка островов, образующих архипелаг, разбросаны на огромной площади, и потребуется уйма времени, чтобы добраться куда хочется. А отсюда возникают очевидные заботы: надо покупать продукты, надо думать о размере команды, надо планировать маршрут путешествия, получать и выполнять квесты...

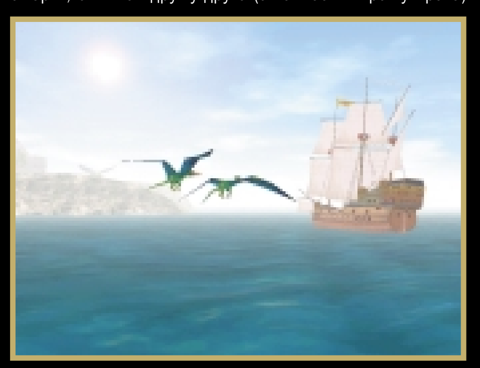
Гипердрайва в те времена еще не изобрели, так что ускорить время можно только виртуально (если игрок оказывается на карте, для него время ускоряется в десятки раз, и корабль движется достаточно шустро. Если же встречаются враги, вы автоматически покидаете режим карты — и начинается битва в реальном времени.

МИР В СЕБЕ

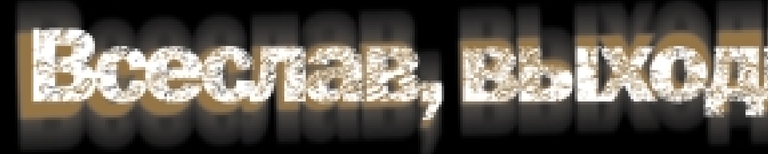
Напоследок надо поговорить о том, что, собственно, происходит в игре и зачем мы с вами там нужны. В принципе, все могло бы произойти и без нас, в конце концов умных персонажей вокруг полно. Но в битве за господство над архипелагом каждый капитан вполне может оказать решающее влияние на окончательный исход. Три сверхдержавы и молодая, но весьма амбициозная и безжалостная пиратская империя бьются не на живот, а на смерть, отнимая друг у друга (а точнее — враг у врага) остров за островом. А это не так-то просто, каждый остров отлично защищен, вход в большинство бухт закрыт морскими воротами и простреливается пушками форта, а то и не одного...

Конечно, сначала роль игрока будет весьма и весьма незначительной — живи себе, от мелких пиратов отбивайся, грузы вози, копи деньги и затаривайся пушками да кораблями, а вот потом, когда и сам окрепнешь, и денег на наемников соберешь (можно будет командовать целой маленькой эскадрой), тогда и начинай битву за архипелаг. Семь футов тебе под килем!











Всеслав, выходи

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Snowball Interactive

"Всеслав Чародей"

Помню, проходили на Ходынском поле соревнования по драг-рейсингу. Участвовали жуткие форсированные "восьмерки", в усмерть убитые "Корветы" с американскими номерами, Ford Mustang лохматого года выпуска и среди прочих — очень необычное авто. Оно никак не могло тронуться с места, с диким воем втирая резину в асфальт стартовой позиции. "Эта машина не может тронуться с места, — заинтересованно сообщил ведущий под рев толпы. — У нее слишком мощный двигатель!"

Конечно, вы помните игру "Всеслав Чародей". Забыть ее невозможно даже при известном желании. Игровые издания частенько публикуют интервью с дизайнером и продюсером Snowball Сергеем Климовым. Художник Snowball рассказывает читателям, как создаются 3D-модели. Другая публикация — "Таинство создания игры" на примере "Всеслава".

Журналисты и все заинтересованные лица регулярно получают электронную газету "Вестник Всеслава". На прекрасно оформленных страницах Snowball в Интернете (www.snowball.ru) информация обновляется чуть ли не ежедневно. Snowball представляет неофициальный фанатский сайт — "Корчма Всеслава". На "основном русском сайте по "Всеславу" Warlord Russian появился новый раздел "Миры". Здесь публикуется народное творчество, связанное с проектами Snowball. Рассказ Дениса Чекалова "Кровавый перстень" обыгрывает тему "поющих вещей" из системы "Летопись времен". Важно понимать, что "Летопись времен" — это "общий лейбл концепции, а уже серия игр, посвященных конкретному герою, вернее, даже не герою, а отдельному подвигу отдельного героя, получила название Tales of Honour. Так что в главных титрах, скорее всего, будет что-нибудь вроде "Snowball Interactive presents / a Tales of Honour game / set in Chronicles of Time universe / Warlord Vseslav The Sword Of Fire". Это цитата из одного FAQ'a по "Всеславу".

"Всеслав" на "Комтек-99": Snowball представляет новый видеоролик Book Movie. На англоязычном сайте появился новый скриншот. Обратите внимание, что так как "охранники неизвестны Емину, то он занял полуоборонительную позицию за левой рукой Всеслава". Gamasutra (www.gamasutra.com) помещает серьезный материал Сергея Климова "Game Development in Russia" с обзором российских разработчиков. По-настоящему хорошая и объективная статья оставляет после прочтения, среди прочих ощущений,



"Всеслав Чародей"

спокойную уверенность: “Всеслав Чародей” — самый интересный проект в России. Все правильно — скоро E3.



ИНФЛЯЦИЯ ВЕРЫ

Если бы у нас в журнале существовала премия “За профессиональный PR в игровой индустрии”, Сергей Климов и его Snowball получили бы золотого, серебряного и бронзового Пи-ара одновременно, а также приз зрительских симпатий вместе с кубком “За волю к победе”. Другой команды, которая умела бы так грамотно и профессионально, с неиссякаемой энергий и фантазией заниматься промоушеном и самопромоушеном, в стране просто не существует. На фоне вялых телодвижений в области PR прочих издателей/разработчиков, оригинальные идеи которых подошли к концу еще в советское время, Сергей Климов заметен, как агент 007 с раскрывшимся парашютом у входа в центральный гастроном г.Люберцы. У нас в стране, с ее разгильдяйством, плохими дорогами, петьками и василь иванычами просто не принято так хорошо работать. Смущает и еще одна вещь.

Если прочие разработчики, несмотря на финансовый кризис и общую недостаточность, еще умудряются как-то что-то выпускать, то Snowball пока не готов представить своего “Всеслава” на суд широкой зрительской. Постоянно всплывающие на протяжении двух лет обстоятельства, иногда трагические, иногда комические, мешают “Всеславу” обрести законченную форму и добраться до релиза. Игры до сих пор нет. Нет, игра, конечно же, есть. Кипение вокруг “Всеслава” не прекращается ни на минуту. Например, буквально на днях Snowball заканчивает подготовку к “полупубличному бета-тестированию self-rolling демо-версии”.

Те, кто внимательно следит за успехами и неудачами “Всеслава”, рано или поздно теряют ощущение реальности происходящего. Кажется, что ты уже второй год вращаешься вместе с пластинкой на гигантском граммофоне, пластинка заела, музыка все громче. Все труднее понять, где правда, где художественный вымысел, где просто удачный рекламный ход. Меняются названия, жанры, направления и концепции. Пространство вокруг “Всеслава” потеряло для меня четкие очертания, а излишне агрессивная рекламная кампания вызывает легко объяснимый эффект неприятия. Дурной сон может прекратиться в один момент — достаточно Snowball выпустить демо-версию готовой игры. Не “технологическую дему” и не “ролик на движке”, а часть законченного продукта.





ВСЕСЛАВ КНЯЗЮ НЕ ТОВАРИЩ

Хороших и правильных слов об игре за два года было сказано немало, но пока никто еще не попробовал, каков “Всеслав” в деле. Полчаса игры смогут показать тот самый неуловимый “геймплей” и позволят сделать первые выводы. Увы, пока Snowball не готов показать нам игру. Причины во многом понятны — финальный облик “Всеслава” все еще не определен. Условия здесь должен диктовать западный издатель игры, о котором, скажем так, официально ничего неизвестно. Бывший друг и товарищ “Всеслава” — “Князь” — был с позором изгнан из “Летописи времен”, заскучал и предельно опростился, став “обычной” action/RPG. “Всеслав” марку держит — это по-прежнему “игра на стыке”, немного стратегии, немного adventure, action и мощный ролевой бэкграунд. Таких игр, если вдуматься, в природе еще не существует. Идея такой красоты пока не обрела воплощение ни в одном готовом проекте. Nival отказался от попытки создания своего утопического persistent world в “Аллодах-3”. “Князь” также сошел с дистанции. Разумеется, разработчики сейчас испытывают огромные трудности, пытаясь остаться на уровне и сложить части в единое целое. Революция затянулась.

Я ни на секунду не сомневаюсь в способности Snowball Interactive завершить дело до конца и рано или поздно потрясти мир бескомпромиссным “Всеславом Чародеем”. Все знают об успехах совершенно “другой” компании, Snowball Production, которая вместе с “1С” отметилась серией удачных локализаций.

Пусть игра действительно станет только первым проектом в серии “A Tales of Honour game / set in Chronicles of Time universe”, за которым последуют и мифический ныне “Меркурий-8”, и вернувшийся в лоно семьи “Князь”, и другие, не менее интересные игры. В конце концов не может же такое количество затраченной энергии уйти на обогрев атмосферы. Лысая резина и слишком мощный движок — плохие друзья. Тот водитель на Ходынке и не собирался трогаться с места — он просто играл с публикой. Уверен, у Snowball другая цель.







ACTION

ПУЛЯ В ГОЛОВЕ

ЛИЧНОЕ ДЕЛО ФРАГА СИБИРСКОГО

Технология экшена, или Размышления у окуляра прицела

Вы знаете, как это прекрасно — когда поет сердце, а в голове возникает холодная и чистая кокаиновая пустота! Когда кипит адреналин в крови, когда приходит время убивать, чтобы не быть убитым самому! Это момент истины, ослепительная вспышка, рвущаяся из дула воображения, это секунда, в которой бушует тайфун, смерч, торнадо, бесконечный и безграничный ураган Действия.





одумайте о том, что скрывает в себе цепочка кадров широкоэкранного экшена — будь то пара хорошо одетых азиатов, палящих друг в друга с двух рук или фехтующих на мечах, зажатых обратным хватом, взрывающийся и оседающий в пыль небоскреб, взлетающий к небу искореженный автомобиль, поддетый речной баржой или асфальтоукладчиком. Мне кажется, что это напряжение, настоящее чистое и тонкое звенящее высоковольтное напряжение, точка наивысшего сосредоточения противоборствующих стратегий сюжета, подхваченная безумством специальных эффектов.

Достичь мгновений этого напряжения — цель любого произведения жанра "action", хоть киношного, хоть компьютерного, и каждое настоящее творение, удостоенное высокого звания "уматного боевичка"/"клевой стрелялки", растягивает его не на минуту и не на две... Скорее, часа на полтора/вечера на четыре, в зависимости от принадлежности. Игровой экшен все теснее прилегает к фильмам жанра действия, они сближаются, как два состава с нейтронными ракетными боеголовками в новой серии о Джеймсе Бонде, и подобные параллели вполне уместны... Как и кино, компьютерные боевики воспроизводят более-менее реальную жизнь, с реальными условиями и окружением. Они могут не походить на настоящее, но законы и установки "там" не менее жесткие, чем "здесь", — это диктуется суровыми законами жанра, не допускающего компромиссов.

Смена ракурса

Под таким углом любопытно взглянуть на способы, которыми в обеих этих разновидностях современного искусства вышибания мозгов и оконных стекол достигается напряжение, боевой саспенс, радость зрительных рецепторов и спинного мозга. Точнее, на то, какие способы являются общепринятыми, наиболее проработанными, то есть на те, что вовсю пользуют честные труженики, обладающие долей таланта, но обделенные гениальностью, потому что разве можно классифицировать подлинную гениальность, разобрать по полочкам "Квейк" и "Чужих"?

Зубодробильные трюки и бесстыдные спецэффекты — опора блокбастеров, девственно не тронутых режиссурой и сценарными изысками. Толстую шкуру попкорнового зрителя можно пробить лишь платиновой пулей грандиозности происходящего. Ситуация с



[1] Это как бы не совсем игра... Но похоже, правда? **[2], [3]** R6 и Thief, тонкое искусство брать врага живьем. “Беретта” и “черный Джек”, он же “кош”. С “Береттой” я управляюсь лучше... **[4]** Сравните с 1 и найдите десять отличий. **[5], [6]** R6 и Wargasm!, нищета и блеск, блеск и нищета... Бедный Wargasm!.

боевиками семнадцатидюймового экрана несколько сложнее – на одних “эф-ыксах” вылезти трудновато, потому как сюда приходят не только поглазеть, но и немного поучаствовать, с попкорном на коленях в заднем ряду не усидишь. Тем не менее, поставив знак “равняется” между довольно-таки абстрактными терминами “геймплей” и “талант”, находим, что все по-настоящему талантливые игры либо обладают тефлоновой оболочкой спецэффектов, не уступающих киношным, либо... практически их лишены.

Взрывная волна

Придать действию небывалый размах, устроить погром и побоище на тактическом уровне – самый коммерчески логичный выход. Именно в этом направлении неуклонно деградируют игры кровосмесительного жанра action/strategy: сравните Battlezone и Wargasm!, их лозунг – “поменьше смысла, побольше насилия над тяжелым металлом!”. Да, металлические передвижные агрегаты неуклонно становятся необходимым элементом этого крыла, и подвиги безымянных пехотинцев тихо отходят в прошлое, уступая место тактическими ядерным боеголовками из Uprising 2... Поклон в сторону симуляторов к тому же может легко привлечь дюжину-другую заблудших хорнетовцев, которые долго будут с недоумением вопрошать “а как, собственно, эта штука летает?”, указывая на непринужденно стрейфящийся утюг под названием “Лунный Истребитель Следующего Поколения”.

Аккустика пули

Но есть и другой путь, и имя ему – реализм. Здесь зарыта причина стремительно раскручивающейся моды на симуляторы спецназа, бравый милитаристический “уррра-угар” Spec Ops и Delta Force, туда рвутся искренние SWAT’овские порывы души Rainbow Six. Придать сражению реализм, поставить каждую детальку на свое место так, чтобы казалось, будто она там все время и стояла. За скрупулезностью и суровыми армейскими реалиями, за попытками воспроизвести процесс качания маятника вразножку, с одновременной активной финт-игрой и стрельбой с двух рук по-македонски, никто и не заметит спартанской окружающей обстановки и полного отсутствия взрывов с клубящими кольцами разноцветного прозрачного пламени. Более того, их появление вызовет лишь раздражение, здесь они никому не нужны, здесь их не ценят.

Пресловутый Thief – очень типичный симулятор средневекового спецназовца, – лишен всякой цветомузыки: игра кругов света от неверных факелов наделена сугубо функциональным значением. Мы не восхищаемся достоверностью наложения глубоких теней по углам – мы используем их, чтобы выжить. Так же обстоит дело и с акустическими выкрутасами: колонки системы “домашний кинотеатр” подключаешь, чтобы разобраться наконец с передвижениями охранников с темном зале со стальными плитами на полу, а не для того, чтобы похвастаться собственной крутизной перед всеми знакомыми. Игра года Half-Life своих голливудских спецэффектов не стесняется, в этом отношении она близка к таким кудесникам пиротехники, как Incoming и Forsaken (почти что классика... кто-нибудь еще помнит? Куда все побежали?! Стой, стрелять буду!), “скай-фикшн” все-таки, своя специфика, но вспомните только о грядущей ее Total Conversion под названием Operation Urban Assault – опять дотошный реализм, настоящее оружие, и там уж точно не найдется места для нежно любимых лазерных лучей, выжигающих стены коридора...

Не ходи в одиночку

Последние два затронутых названия – представители “чистого” 3D action безо всякой стратегии, построенного по принципу “я хожу один”. Только не смешите меня, уверяя, что реально используете в бою тех убогих уродцев с автоматическими пистолетами! Они никак не заменят должным образом ориентированной и “накачанной”, собственноручно отобранной команды отчаянных головорезов, ощетинившейся штурмовыми винтовками и пистолетами-пулеметами. Ладно, это не так плохо – одиночество во многотрудной истории жанра (где ты теперь, Hired Guns?) было и остается естественным и нормальным состоянием (в конце концов даже в R6 режим игры называется “Single Player”, а не “A.I. Team Cooperative Play”, правильно?), но для того же самого реализма куда как важно, чтобы ты чувствовал себя элементом большой системы, частью команды, напоминающей ежесекундно о своем долге перед обществом... Мне так нелегко убить сдающегося террориста под укоризненным взглядом дедули Эдди Прайса!

Многочисленность участников (я не имею в виду мультиплейер) – общее заболевание и “подрывников”, и “реалистов”, другое дело, для какой цели эти участники служат... Вертолеты, броневики, танки, пехота, истребители, зенитные орудия, полевые гаубицы Wargasm! – массовка, “гул толпы”, повод вписать в бюджет лишнюю сотню миллионов зеленых в надежде, что она, как намагниченная, притянет к себе две сотни миллионов в кассовых сборах. А напарники из Delta Force, настоящие “гориллы”, мастера партизанской войны – вы их вообще видите до того, как они проявят себя, вступив в бой? Они не массовка, они – драгоценный резерв, обходиться с которым надо бережно и толково, как говорится, “держать нежно”. Кажется, над нами уже кружатся несколько особей-стратегологов с татуировками “X-COM” на крыльях птичьего полета...

Тысячелетие

Но оставим в стороне мичуринские замашки и проведем классический эксперимент на тему “наполовину пустого/полного стакана” – то есть самонадеянно займемся предсказанием, заглянем в мутное будущее, рассмотрим основные, простите за выражение, тенденции.

Что для вас предпочтительнее в новом тысячелетии – получить пулю (с ясно различимым серийным номером) в руку и сдохнуть от потери крови или погибнуть при неполадках с катапультой в командном истребителе над горящим полем боя, своим собственным персональным Ватерлоо? Хотите ли вы видеть всю картину конфликта или только ту ее часть, что поместилась в резиновом окуляре инфракрасного прицела?

Реализм хорош в меру – до тех пор, пока можно увязать его с событиями из книг и фильмов, а не отождествлять с реальностью. Жизнь спецназовца должна представать перед нами в виде не совсем точного гипсового слепка, в противном случае сваять такое, равно как и сыграть, сможет разве что тип с серьезными психическими отклонениями. Вряд ли кто посмеет переступить грань реалистичного кинобоевика – реалистичного, но не документального. Хотя... Если бы мне кто-нибудь пытался рассказать о безжалостных пулях R6 года полтора назад...

Ограничением action/strategy останется масштаб: до тех пор, пока остается action, то есть непосредственное наше участие в событиях на поле боя, это поле боя не станет размером с планету. Если арена слишком велика, никто не заметит дрессировщика.

Но так ли они различны в конечном итоге, эти “реализм” и “красивая картинка”? Существуют ли на самом деле участники этого, еще одного, спора на тему “кто победит в драке – гигантский спрут, кашалот, диплодок, Стив Бешеный Бык Два Кольца Айзерман или Деннис Родман?”. Ведь по большому счету партизанскую акцию пехоты Wargasm! и особо массовое столкновение на открытой местности в Delta Force или даже R6 различают такие детали, какие трудно заметить с первого взгляда, и нельзя ли их признать глобально несущественными?

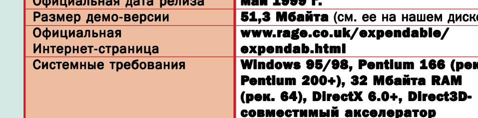
Эта мысль засела в моей голове, словно пуля. Есть ли разница? Ведь война всегда война, независимо от размера ее фронта, будь то очередная мировая или столкновение между враждующими уличными бандами либо группировками скотоводов в Льюстауне, в году 1887-м, а солдату, участнику ее, как это ни печально звучит, прямо-таки гарантированы острые ощущения...



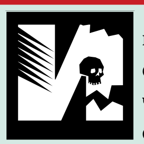
Если никто не возражает, мы не будем на сей раз поигрывать эрудицией и не убитой склерозом молодой памятью, припоминая десятки, сотни и тысячи названий предков-прототипов и имен братьев-близнецов. “Экспендабль” был, “Экспендабль” есть, и меня не оставляет надежда, что одноразово-многочисленные экспендабли будут появляться и в дальнейшем, что их не задушат, не убьют...

МОКРУШНИКИ НА ПОЛСТАВКИ

•Фраг Сибирский•



Разработчик	**Rage Games (Newcastle)**
Издатель	**Rage Games**
Официальная дата релиза	**май 1999 г.**
Размер демо-версии	**51,3 Мбайта** (см. ее на нашем диске)
Официальная Интернет-страница	**www.rage.co.uk/expendable/expendab.html**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium 200+), 32 Мбайта RAM (рек. 64), DirectX 6.0+, Direct3D-совместимый акселератор**



нцидент с Incoming аркадоборцы еще могли считать несчастным случаем, ошибкой природы, мичуринским вывертом; они могли надеяться, что Rage осознает и раскается, пойдет иным, близким им путем “стратегического элемента” и “тактического менеджмента”, забудет свое позорное прошлое и остепенится. А теперь получили по башке Expendable’ем — и, хочется надеяться, от души получили. Потому что уже ясно: это — стиль, линия, осмысленная жизненная позиция, а не трагическое недоразумение. Ясно вам?

Стрельбище

И вновь перед нами та же квинтэссенция незамутненной аркадности, воплощение консольных богов и идолов игровых автоматов. И снова она скрыта толстенным слоем радужного огня — великих спецэффектов, создающих изощренную эстетику цветомузыки. Есть два сорта людей: те, что восхищаются взрывами Expendable и считают последний экстремально тупой игрушкой, и те, что восхищаются взрывами и считают сам Expendable вспышкой былой славы некогда могучего shoot’em up, бескомпромиссной ренессансной мочилкой, во время которой головной мозг берет отпуск по болезни и идет в ночной клуб либо отдыхает на Канарах. Лично я успел тесно познакомиться и с теми, и с другими. Прохождение единственного уровня демо-версии поначалу показалось утомительной и суровой необходимостью. Заела ностальгия, захотелось тупой и далекой от жизни аркады, да? Так получай по полной программе! Забыл ведь заповедь: “Не возжелай игры консольной и сюжета о морском пехотинце”. Хоть графикой полюбуюсь — и на том спасибо.

Льет унылый дождь, из последних сил стараясь создать атмосферу и напомнить о наличии неба над не менее унылым футуристическим вдрезбезги разбомбленным городишкой — пространство-то как-никак открытое. Трудно представить, что кто-то может жить в таком местечке, как это, — я не думаю, что города будущего сплошь и рядом станут напоминать бетонные желоба. Но по такому вот желобу — а это и есть весь уРОВЕНЬ (не мир, не карта) — и прешься, от стартовой линии до последнего босса, с парой-тройкой открытых площадок. Ни свернуть, ни куда-либо упасть перекурить — Expendable не признает своей трехмерности и живет по законам древности, инквизиции и средневековья, начисто отрицая, как богохульную и крамольную, саму мысль о возможности наличия где-то там, в прекрасном и далеком, разных уровней высоты. Полигонный пехотинец с полигонной же пушкой и вырывающимися из ее ствола невменяемыми пиротехническими эффектами может ходить лишь там, где ему положено ходить, где нет ни одной рытвинки и впадины, он не способен взобраться даже на самый крохотный холмик на обочине. Он как пуля в нарезном стволе винтовки, его путь от бойка до ослепительной выходной вспышки пороховых газов предопределен, прям и неотвратим.

Звучит романтично, но на деле же приходится признать, что это не совсем то, о чем ты мечтал всю жизнь. Точнее, совсем не то — идти по желобу и выносить толпы гадов одиноко и тоскливо. Пусть даже тебя стараются всячески развеселить невидан-

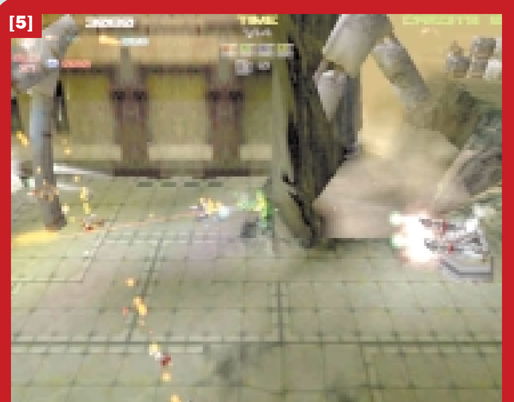




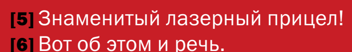
[1] Отчаянные и явные цитаты из Ридли Скотта... Не вы первые, не вы последние.

[2] Небольшая проверка крепости нервов...

ные погромы и светопреставления, армагеддоны и апокалипсисы в натуральную величину, будь это катящийся сверху горящий танк титанических габаритов (см. картинку) или бочки с пропаном, взлетающие в дождливые небеса на огненных столбах. Энергетический столб с подлетевшего НЛО в мгновение превращает загромождающие проход развалины в "ядрену воронку", в одном случае дорогу освобождает рухнувший в конце зигзагообразного пути, напоминающего полет мотылька с горящими крыльями, летающий автомобиль (примитивная мыльница — точно такие же были в Syndicate). Вот взрыв отгремел, в воздухе повисли молочно-белые пересекающиеся следы медленно исчезающего дыма, и опять подступает тоска...







[5] Знаменитый лазерный прицел!
[6] Вот об этом и речь.

Спина к спине

Но есть небольшой нюанс, одна особенность не только Expendable в частности, но и всей веселой семейки Rage в целом: это игра вдвоем, которая практиковалась еще тогда, когда о сплит-скрине никто и не мечтал. И здесь нет сплит-скрина! Это такое жертвоприношение, дань классике, как и надписи "PRESS START TO JOIN", "GAME OVER" (да, сейчас ее мало где встретишь...), "CONTINUE" и "CREDITS 3", а также указатель энергии в виде мужественной морды пехотинца, трансформирующейся в голый ухмыляющийся череп. Словом, сделано все, чтобы вам показалось, что вместо любимой персоналки в углу примостился огромный железный ящик с кричащими надписями, торчащими во все стороны джойстиками и щелью для жетонов. Ночные кошмары точно будут мучить...

Но речь об игре вдвоем. Так вот, прямо-таки необходимо, если к вам в руки ненароком угодил Expendable, найти какое-нибудь достаточно разумное существо (то есть способное жать на четыре "стрелочки" и "огонь"... владение стрейфами необязательно) — подойдет любой из высших приматов, орангутанг или шимпанзе, а также новорожденный с устоявшейся координацией движений, — и силой усадить на тот, дальний конец. Одному играть за двоих бойцов сразу очень сложно — больно уж клавиатура длинная... Я пробовал.

И Expendable оживет — вот увидите! Что хорошо двум морским пехотинцам — смерть одному... На картинке начинает твориться такое, что все навороченные спецэффекты отступают на второй план. Это трудно объяснить... Возможно, просто очень давно не появлялось хороших игр на двоих, без всякого разделения экрана или локальной сети. И мы позабыли, как это здорово — хвалиться друг перед другом размерами своих пулеметов, точно малые дети — погремушками, пионерить из-под носа сладкие бонусы и небрежно приходить на помощь хиляку-напарнику всей накопленной орудийной мощью, упиваясь собственной крутизной. Как здорово вести бой, стоя спиной к спине, скользя лучами лазерных прицелов по доспехам подступающих пришельцев...

Да, эти найденные в бонусах лазерные прицелы поразительны, великолепны! Тонкая прозрачная красная линия, размашисто шарящая в поисках мишени, — "почувствуй себя Терминатором!" — вот наш лозунг. Хоть для чего-то нашлось реальное применение специальным эффектам... Нет, выстрелы тоже беспрецедентно красивы — но сколько десятков тысяч раз мы видели такие разноцветные шарики и лучи, пусть и не переливающиеся всеми цветами спектра, сколько мириадов трассеров и самонаводящихся ракетулек выпорхнуло из стволов наших гранатометов, сколько тройных расходящихся импульсов было выпущено из энергетических пушек!..

Насколько веселее на пару выносить босса — здоровенное летало с парой многоствольных пулеметов по бокам. Сначала, естественно, расправляемся с этими самыми пулеметами... А эти выяснения, по чьей вине не хватило заветного времени, кто путался незнамо где за картинкой (местоположение в таком случае указывается огромной стрелкой), вместо того чтобы людским делом заниматься, — ведь беспощадный "Экспендабль" быструю и безболезненную аннигилицию "за простой" выдает не каждому на рыло, а обоим сразу, невзирая на прошлые заслуги, чины, регалии и крутизну пушки.

Если напарник не такой заядлый маньяк "шутвемапа", как вы, и относится к делу, как к несерьезному расслабону в промежутках между Настоящими Играми, или имеет счастье быть этаким киллером поневоле, засаженным за "клаву" насильно, под дулом шотгана или путем вульгарного шантажа, — то это ненадолго. До полного Expendable. Уж тогда-то они точно станут такими же, как и мы... Никуда, красавцы, не денутся, строем ходить будут, еще и своей очереди поиграть станут просить! Надо только свежим компроматом запастись. EXE





[3] Резервуар с пропаном отправляется в полет. Ну Con Air какой-то, прости господи...
[4] У меня нет слов. А у вас?



Давайте сразу обозначим основные позиции. Был DOOM. И был он велик. Был Quake. И был он столь же велик. Был Quake 2 — и был он техничен, но неинтересен. Общеизвестно, что три точки полностью определяют плоскость — и в этой самой плоскости мы с вами и будем развлекаться поисками очередной точки — положения Quake 3: Arena...

ОТВЕТНЫЙ УДАР

• Господин ПэЖэ •

QUAKE 3: ARENA TEST версия для Linux

Разработчик	id Software
Издатель	Activision
Официальная дата релиза	ноябрь 1999 г.
Размер демо-версии	21,8 Мбайт
Официальная Интернет-страница	www.quake3arena.com
Системные требования	Linux (RedHat версии 5.0 или выше, Slackware 3.6 или выше), Pentium 233 (рек. Pentium II), 32 Мбайта RAM (рек. 64), Voodoo или Voodoo 2 — ни Banshee, ни Voodoo 3, ни Riva TNT пока не поддерживаются
Дополнительная информация	Список серверов, на которых можно поиграть, доступен на http://underworld.idsoftware.com/cgi-win/q3aservers.exe/

Начать, разумеется, разумно с напоминания: видели ЭТО пока только сравнительно немногочисленные счастливцы, владеющие не только компьютером, но и немалой дозой независимости и самостоятельности. Первыми Quake 3 Test получили обладатели компьютеров Macintosh G3. Их было мало, страшно далеки были они от народа. Однако, стратегию id'овцы избрали очень мудрую — сразу же удалось поймать некоторое количество багов, особенно в сетевой части "движка", и на базе уже улучшенного кода выпустить более широкую тестовую версию — под Linux. Прежде чем я расскажу вам, что это такое и чем оно хорошо, позвольте напомнить, что на момент написания этого текста версии для Windows в природе не существует — она будет выпущена после устранения всех проблем, вытащенных на свет именно вариантом для Linux. Впрочем, учитывая работу российской почты, шансы на то, что вы попробуете ее лично к моменту получения журнала, почти стопроцентные.

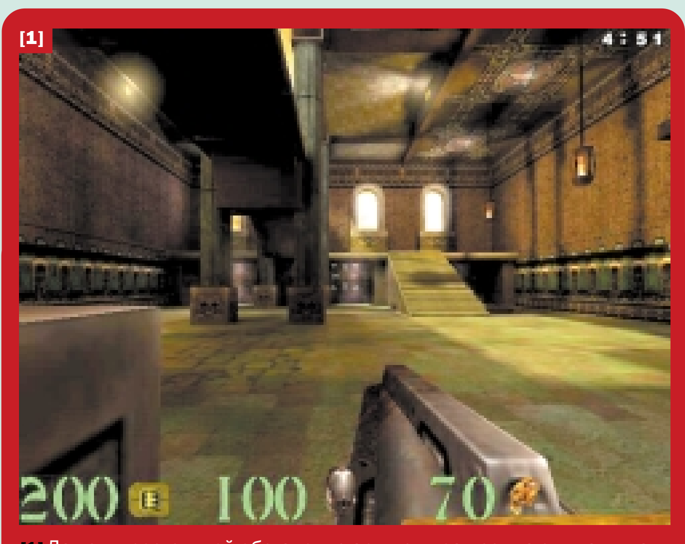
Linus Torvalds в роли пророка

Да, мы игровой журнал, но происходящее в стране касается нас ничуть не меньше, чем всех остальных. Кризис вокруг — можно пару строк о российской экономике в обзор какой-нибудь очередной "Цивилизации" вставить, Microsoft разорится — глядишь, и у нас в карманах вскоре некий переворот начнется от недостатка игр.

Впрочем, о последнем можно и поспорить, спасибо Джону Кармаку. Его трудное детство, проведенное на NeXT за разработкой DOOM, до сих пор сказывается, и толкает его на все новые и новые авантюры, связанные с мультиплатформными играми. Вспомним хотя бы тот же DOOM. Куда только он не расползся с момента выпуска... И на практически всех UNIX-платформах он есть, и в DOS, Windows, OS/2, и на приставках, и... Короче, старт был отличный.

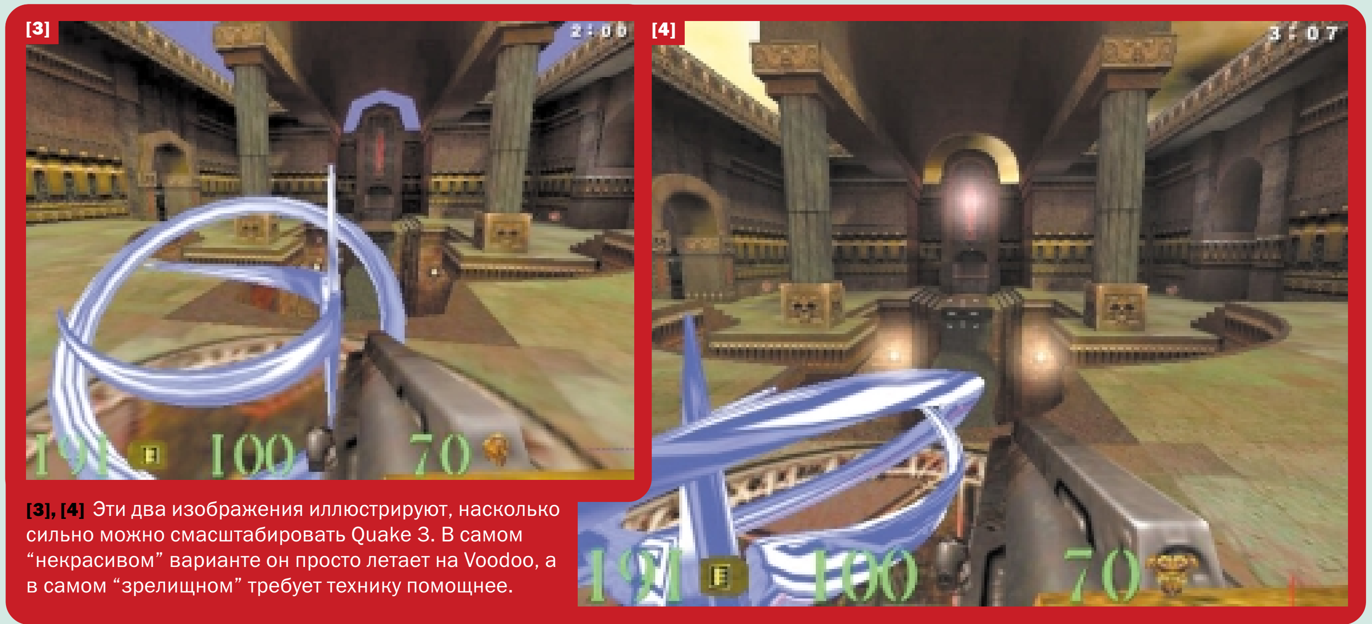
Дальше был Quake, и его код с самого начала разрабатывался для максимальной переносимости. Ведь, напомню, Internet как раз набирал силу в качестве игровой среды, а серверы там отнюдь не под Windows живут, им падать никак нельзя... Так что появление QuakeC в качестве языка описания игры было вполне разумным шагом, и Quake опять-таки моментально разошелся по всем платформам, оказавшимся неподалеку.

To же повторилось и с Quake 2, правда, смелое решение вынести код игры в отдельную DLL возложило на программистов add-on'ов суровое бремя многоплатформных разработок (DLL-то везде разные), но в целом они с этим справились не хуже

[1]


[2]

[1] Даже в простенькой обстановке архитектура весьма симпатична.
[2] А уж снаружи — просто собор какой-то, да и только. Обратите внимание: в витраже показан артефакт неуязвимости в форме эмблемы Quake 3.



[3], [4] Эти два изображения иллюстрируют, насколько сильно можно смасштабировать Quake 3. В самом “некрасивом” варианте он просто летает на Voodoo, а в самом “зрелищном” требует технику помощнее.

самого Кармака, и администраторы серверов под Linux, Solaris или FreeBSD без особых хлопот устанавливали Quake-серверы с многочисленными пользовательскими модификациями.

И, наконец, Quake 3. Здесь развитие технологий в очередной раз скакнуло в неожиданном направлении. Все, конечно, давно поняли, что дешевые 3D-ускорители – это хорошо и отказаться от них уже невозможно. А вот предположить, что этот чисто игровой компонент, казалось бы, связанный с Windows драйверами на 101%, вдруг разбежится во все виды компьютеров, выпускаемых сейчас, под все виды ОС, могли только люди с “правильными знакомствами”. То есть все тот же Кармак.

Не будем забывать и еще о двух факторах. Во-первых, “чудо Linux”, всплывшее в последний год, – крупные фирмы, как одна, ринулись переносить на него свои продукты, во всех интервью кричать о поддержке и интересе... А во-вторых, нелюбовь Кармака к Microsoft, ведь именно он в свое время сказал: “Developing for windows is not fun”, именно так, с маленькой буквы, ибо очень уж его это дело достало.

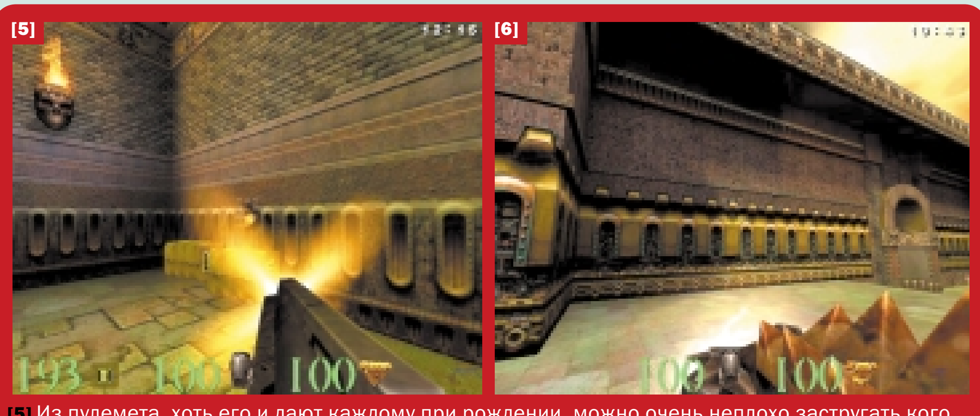
И потому старается он, борется за идею, что играть можно не только под Windows, и потихоньку-полегоньку, год за годом, эта идея почему-то не хиреет под маленьким и мягким прессом, а растет и растет. Тут и коллеги-разработчики по проторенной тропке рыскают, на OpenGL пишут, под Linux свои игры переносят, тут и пользователи Linux ставят, только чтобы Quake3Test на пару недель раньше посмотреть... А главное, даже твердолобые разработчики “железа” вдруг обнаружили, что драйверы под Linux позволяют им увеличить объемы продаж! Creative, например, одной из первых свернула отдел драйверов для OS/2, а сейчас открыла у себя на сайте страничку драйверов под Linux. Показательно, однако.

Сразу извините, что не буду приводить детальных инструкций по установке и настройке Linux-версии. Сами понимаете, объяснить среднему читателю, что такое новая операционная система и как в ней жить – задача не для маленькой статьи, а для большой книги, и таких написана немалая куча. Я и сам, чего греха таить, не в одиночку Linux ставил, а под присмотром профессионала. И по граблям все равно прошелся, хотя и не слишком болезненно. К счастью, на волне интереса к Linux раздобыть диск с русской “Красной Шапочкой” свежей, шестой, версии сейчас будет очень легко, а там десятки мегабайт подробных русских описаний. И к тому же бесплатно и абсолютно легально. Да и Windows-версия теста ожидается со дня на день. Так что давайте лучше обсудим саму игру, оно и по профилю ближе...

Восторженное соитие

Фанаты Quake и Quake 2 отныне, безусловно, помирятся и заживут вместе, долго и счастливо, не забыв затащить на празднование этого дела даже фанатов DOOM’а. Почему? Да потому, что большая часть того, что считалось хорошим в те времена, когда выходила каждая из этих игр, сейчас выдрана с мясом и приживлена, как к франкенштейновскому монстру. В итоге получился, конечно, не Аполлон, но все же ладный молодец, косая сажень в плечах и богатырская силушка... Впрочем, давайте по порядку.

Начнем с оружия. Лично для меня – разочарование, и сильное, ибо предкам явно уступает. Нет, с точки зрения балан-



[5] Из пулемета, хоть его и дают каждому при рождении, можно очень неплохо застругать кого угодно, только патроны не забывайте собирать. [6] Gauntlet, самое слабое и неудобное оружие. Верните пилу, гуроны!



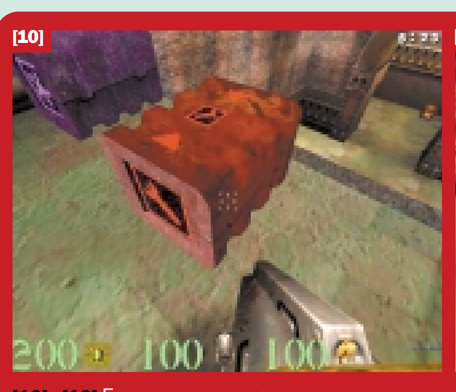


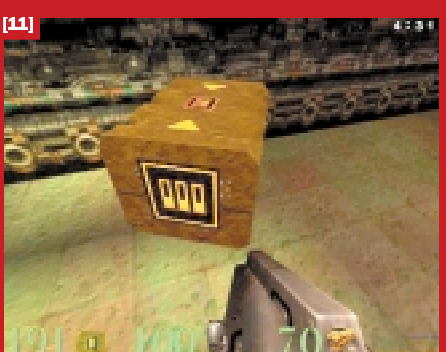
[7] То ли дым, то ли туман, но для подземелья — жутко здорово, хочется поджать ноги. [8] Удивительно богатые текстуры, так, местами на стенах есть потеки крови. [9] Отличные факелы, сложные структуры вокруг, то что надо...

са у того, что есть, все в норме. Оно достаточно разное, как по принципу действия, так и по результатам применения, требует времени на обучение и позволяет проявить свои предпочтения в полной мере (как я их всех шотганом...). Но нарисовано, увы, отвратно. Quake помните? Особенно этот пошло торчащий Rocket Launcher? Вот, увы, примерно так же. Да, полигонов побольше, по крайней мере в это придется поверить, но на внешнем виде их наличие не отражается... Ни повторить великие спрайты из DOOM, ни своровать дизайнера и моделлера оружия из групп, делавших Turok или Blood 2, id'овцы не смогли. Эффекты от выстрелов — тоже весьма примитивные и плохо выглядящие. Может, к релизу поправят?

Что у нас было хорошего в Quake? Архитектура и еще раз она же. Спасибо, дизайнеры, спасибо, родненькие! Я уж грешным делом решил, что никогда больше не увижу в играх от id то, что так радовало меня в SiN и “демке” Daikatana. Ан нет, увидел. Вот она, родимая, с кучей деталей, сложными формами и хитрыми маршрутами движения игрока. Причем именно здесь и заметны те самые криволинейные поверхности, которыми так хвалились разработчики. Да, ни на одном уровне (их два) не замечено “труб” со знаменитых скриншотов, нет и торчащих и шевелящихся языков, но, если присмотреться, обнаружится, что трубы — это самый дешевый и примитивный способ задействовать новую программистскую “фичу”. А вот аккуратно использовать ее в “нормальных” условиях — это задачка для профессионалов.

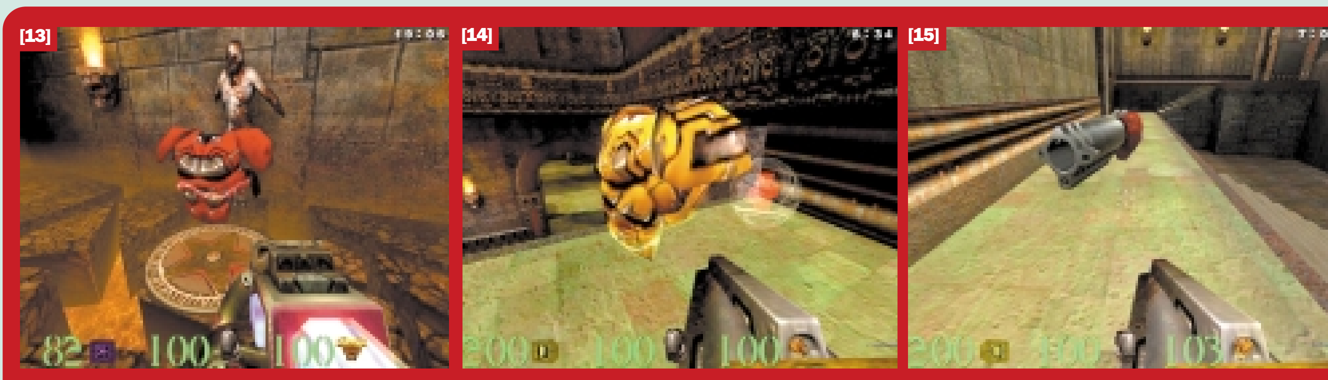
Проще всего обнаружить, насколько сильно используется новая технология, можно на скриншотах к этой статье — два из них специально сняты с минимальными и максимальными (для Voodoo) настройками. Собственно, там много различий, но интересующие нас — это те, что возникают при переключении параметра “Geometry detail” и проявляются на арках и тому подобных местах. Взгляните: на “низкокачественном” арка состоит из трех-четырех здоровенных брусков, а на “крутом” она практически идеально круглая. Как сделано? Да так и сделано — конкретные браши для нее создаются “на лету” по заданным заранее криволинейным “прототипам” в соответствии с требуемым качеством и скоростью. Просто, но очень приятно.







[10] - [12] Боеприпасы к разным видам оружия на удивление похожи друг на друга.



[13], [14] Броня, как обычно, разных видов. Но типы различаются только объемом защиты, а не ее силой, как в Quake. [15] Ракетница, как и шотган — оружие настоящих мужчин. Параметры стрельбы (время перезарядки, скорость полета ракеты и ее сила) подобраны в этот раз “промежуточными”, и должны понравиться всем.

В том же самом Quake 2, несмотря на все его... (впрочем, я опять отвлекся), были и хорошие стороны. Например оружие. Вместо двух с половиной его видов, которые были полезными в Quake, здесь использовалось штук пять, как минимум. И хорошая традиция сейчас подхвачена и развита дальше. Даже те виды оружия, что есть в тестовой версии (около половины от финального), утянуты из разных игр. Plasma Gun – батюшки, DOOM родной! Rail Gun – вот и Quake 2 прорезался. Короче, все как надо. Будет и BFG, будет много всего. Жаль, обещанная бензопила не попала в тест, вместо нее скучнейший Gauntlet, но, надеемся, ее не выбросили, а только отложили “на потом”. Одно только пугает – это обещания по поводу BFG (ее пока нет, так что проверить невозможно): она отныне что-то вроде сверхмощного railgun'а непрерывного действия, да еще и с radius damage в точке попадания. Фи, как это скучно...

Эстетство или возврат к корням?

Вспоминаем, за что .EXE отстреливал на взлете в своих конкурсах неплохие в целом уровни – и для Quake 2, и для Half-Life... И обнаруживаем, что, если отбросить вопиющие случаи, то мальчиков от мужей отделяло нечто нематериальное, такое, что ни один компьютер не определит. Атмосфера, игра света и тени, чувство, что ты – местный, тутошний, свойский...

Да, чтобы этот фактор проявился и начал играть какую-то роль, необходимо аккуратное выполнение кучи других условий, но уж у id-то с ними все в порядке, если не можете пока посмотреть сами – просто прочтите наш рассказ и убедитесь. И потому некая висящая в воздухе неправильность так больно бьет по нервам. Пальцем ткнуть не во что, браш к брашу и текстура к текстуре, но почему так ярок свет? Что делают козлиные черепа около готических шпилей и тяжеловесных арок? Кто и зачем налил посреди всего этого озеро лавы и поставил этот батут? Где же единство стиля?.. Увы, вопрос чисто риторический. Абстракционистский уровень q3test2, кстати, весьма нагло утянут из бессмертного ритуаловского add-on'а к Quake под названием Scourge of Armagon. Но утянут вполне симпатично, и из-за jumppad'ов предка уже почти не напоминает.

Свет заслуживает отдельного разговора. Общеизвестно, что у него, как минимум, две функции, а то и больше. Именно на нем лежит огромная работа по созданию той самой атмосферы игр, и его же, беднягу, нагрузили утилитарным указанием направлений и маршрутов. И... Боливар не вынес двоих. Увы, мечты тех, кто обзывался на Quake “как будто в <CENSORED> плаваешь”, сбылись. Отныне вместо мягких полутонов и нежных оттенков вокруг нас бушует цветовая феерия почище, чем в Unreal. Переход из одного коридора в другой – испытание для глаз, ибо кислотно-фиолетовый неожиданно сменяется на солнечно-желтый или зеленый, как трава Canada Green. Тьма моментально вспыхивает полуднем, каковой через десять шагов обязательно перейдет в красное, причем такого цвета, что происхождение его сомнений не вызывает – это кровь, вытекшая из глаз того бедняги, что был здесь до нас... Сомнений в том, в какой части уровня ты сейчас, в Quake 3 быть не может, но зато зрелище очень попсовое.

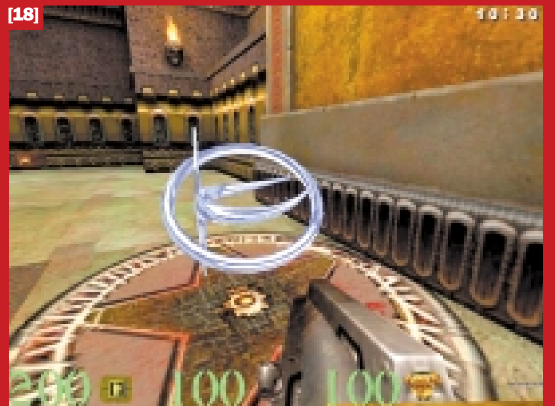
Но, впрочем, я увлекся и чуток забыл о том, что игру делают не для наших с вами игрищ, а для продажи. И Quake 3 не исключение, он должен принести деньги любой ценой (в конце концов первая объявленная игра жанра “online deathmatch-only”, Очередное Сбывшееся Пророчество Великого Кармака и т.п.). И с этой позиции яркие и насыщенные цвета – очень правильный ход. Обвинения в монохромности и унылости подземелий в двух предыдущих инкарнациях Quake отныне закончены, реакция всех, кого я опросил на этот счет, одинакова: “После коричневого и желтого разных оттенков эта пестрота просто радует!”. И это, пожалуй, самое главное. Пусть потеряны традиции, пусть разработчики пошли на поводу у самой неразборчивой части игроков – главное, что эта часть – самая многочисленная...

И сюда же, кстати, относятся очень яркие, условные, цвета всего вооружения и предметов. Если ты видишь ярко-красную пушку – это точно ракетница, и патроны к ней, хоть и в виде стандартного ящика, но зато точно такого же цвета, как и она сама. Если фиолетовый – это плазмогон (незабвенный DOOM! Прими на один из своих алтарей мою жертву в виде этого названия!). И так далее и тому



[16] Кроме ухудшившегося эффекта и ослабленного заряда, в остальном это — тот же самый Rail Gun из Quake 2, всеобщий любимец и баловень.





[17] Как и в Quake 2, броню можно понемногу восстанавливать вот такими пластинками. [18] Любимый артефакт — и враг не уйдет. А до чего красиво переливается взявший его — это скриншотом не покажешь, уж очень оно динамично и зрелищно.

Quake 2, но не дали главного, позволяющего судить о качестве будущей игры. В самом деле, серьезные новшества можно перечислить по пальцам одной руки: слегка улучшенная графика (трубы, туман, порталы, сквозь которые перед телепортированием можно посмотреть и увидеть засевшего в засаде врага), новое оружие (в любой TC встречается), улучшенный сетевой "движок" (бегать стало несколько мягче и приятнее, лаг почти не чувствуется, ибо больше событий делается на клиентской стороне без консультаций с сервером) и... И все?

И все. Пока. Ведь, по сути, главное, ради чего мы так ждем Quake 3, то есть его баланс в сетевой игре и новый геймплей ("дефматчи с ботами") в одиночной, в тестовую версию просто не входят. И, строго говоря, не входят вполне правильно – она не для того делалась. Недаром все интервью, посвященные Quake 3 Test, содержат вопли: "ЭТО НЕ ДЕМО-ВЕРСИЯ! Это – тест, и его цель очень проста: найти ошибки и исправить их до выхода окончательной версии!"

Что ж, серьезных ошибок пока не видно, а те, что всплывают, своевременно исправляются. Давайте поиграем и посмотрим, куда дальше пойдет развитие Quake 3 и чем ответят ему молодые, да ранние соперники – а их развелось немало. Unreal Tournament, Turok: Rage Wars, Team Fortress 2, Starsiege: Tribes... Все игры "со стажем" так и норовят отпочковать от себя вариацию multiplayer-only. Может, у кого-нибудь и получится?

подобное... Игра возвращается к истокам – мгновенное распознавание объектов краем глаза, подрагивающий палец на левой клавише мыши, диалог рефлексов с мышцами. А думать, причем не в смысле "DOOM'ать", а в смысле "размышлять", – однозначно вредно. Мозги изнашиваются раньше времени, палец успевает закостенеть между выстрелами, а от этого между прочим точность снижается...

Плохо? Хорошо? Увидим в релизе, но пару слов сказать можно уже сейчас. Отступления от реализма и "пушки, которые не оттягивают руку" никого еще до добра не доводили, ввиду снижения эффекта присутствия. Народ любит и обожает "настоящее" оружие, и я здесь – голос масс. Но вот для дефматча, особенно через полгода-год после выпуска игры, когда каждый закоулок выучен наизусть, а соревнования носят чисто спортивный характер, легкость идентификации важнее, и здесь цветовая дифференциация штанов очень пригодится. Так что прогноз такой: сначала – легкое недовольство, а потом – привыкание и прощение всех мелочей. И два раза "ку" мне, любимому, ведь штаны у меня – желтые, как патроны к пулемету.

Лучшая multiplayer-игра

Да, безусловно, конкурентов в области multiplayer придется долго искать, поднимать из грязи и брезгливо отряхивать руки после рассмотрения. А вот как насчет "просто лучшей"? Мы как-то уже привыкли, что оговорок делать не приходится, когда речь идет о продуктах от id (ну, разве что я ворчу по-стариковски, когда упоминается жуткий Q2, но большинство, увы, думает иначе).

Беда в том, что в последнее время все стали умными и прижимистыми. Кажется, нам дали достаточно, чтобы пустить слюнки, набегаться по единственному пригодному для Internet уровню до одурения и глюков перед глазами, и ждать, ждать, ждать, когда же наконец можно будет побежать и купить заветную коробку, независимо от ее содержимого. Но, с другой стороны, история с Daikatana повторилась почти полностью: нам дали отличную Total Conversion (TC) для







[19] Здоровье разнообразное (зеленое можно брать даже тогда, когда и так здоров, зато оно самое маленькое). [20] При более тщательном изучении обнаружилась секретка с еще одним item'ом — Megahealth. [21] Personal Teleporter — это артефакт, который позволяет трусливо сбежать с места проигранного боя, активируется обычной кнопкой, как в Quake 2, и переносит в случайное место уровня.



СМЕРТЕЛЬНАЯ ЖИЗНЬ

REQUIEM: AVENGING ANGEL

НАШ ВЫБОР — GAME.EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Зачем мы убиваем? Чаще всего — чтобы избавить Землю, иногда — Вселенную, регулярно мстим за поруганную честь или просто спасаем любимую. Какие в сущности мелочи нас занимают... Только одно достойно того, чтобы ради него убивать, — бессмертная душа.

•Господин ПэЖэ•



Все помнят "демку"? Я про нее в декабре прошлого года писал. Точь-в-точь как Daikatana (в 4-м номере) – игры просто не было, была комната со странными зверушками и чуть-чуть геймплея, который, собственно, с игрой почти ничего общего не имел, ведь драка происходила с одним из немногочисленных "боссов", а не с теми, кого придется убивать на трех десятках уровней (в этом смысле новая "демка", что приведена на диске к этому номеру, – совсем другой коленкор).

И вот игра перед нами. Если заглянуть в Internet и почитать многочисленные обзоры онлайновых шустрил, первым делом поражает их категоричность – автор либо влюбился в игру и превозносит ее до небес, забывая о недостатках, либо смешивает с... гм... грязью под ногами, смело игнорируя достоинства. На мой взгляд, такое отношение чаще всего сопутствует играм, смело отклонившимся от "генеральной линии", и говорит о том, что игру надо обязательно посмотреть. И к Requiem это в полной мере относится...

Опиум для народа

Да, я буду говорить о сюжете. И не потому, что больше не о чем, в этот раз я отступлю от собственных правил и расскажу о сюжете, ибо он необычен и интересен. Казалось бы, ну что нового можно привнести в обычный шутер? Да очень просто – атмосферу. Помните DOOM или Quake, а в последнее время – Unreal, Shogo и Half-Life? Что у них общего? Да это самое – ощущение, что ты попал в другой, но не менее реальный, чем наш с вами, мир.

В Requiem этот мир – загробный. С ангелами, дьяволами и душами, отбывающими вечный срок по приговору самого Господа... С великолепным звуком, не дающим забыть, где мы и кто мы, звуком, заполняющим уши и просачивающимся в сердце и печенку... Религиозных читателей дальше прошу не напрягаться – к вашим взглядам на жизнь и смерть господа разработчики относятся без особого пиетета, так что назовите их злыми безбожниками и листайте журнал дальше. А остальным расскажу подробнее.

Наш с вами герой – слуга царю (тьфу, Богу), отец солдатам (впрочем, какой отец? у ангелов секса нет!) и вообще хороший парень по имени Малакай (пишется это слово не так, как вам кажется, а вот так: Malachi). Происхождением – из крестьян, в смысле, из ангелов, с крыльями, но мужик немалых размеров, плотно сбитый, мускулистый и отлично тренированный в обращении с современным оружием.

Его противники – тоже ангелы, но, увы, падшие. Бога они отвергли и отправились на Землю наводить свой порядок. Как водится, порядок пришелся не по вкусу нынешнему начальству, да и люди оказались недовольны, так что придется это дело исправлять.

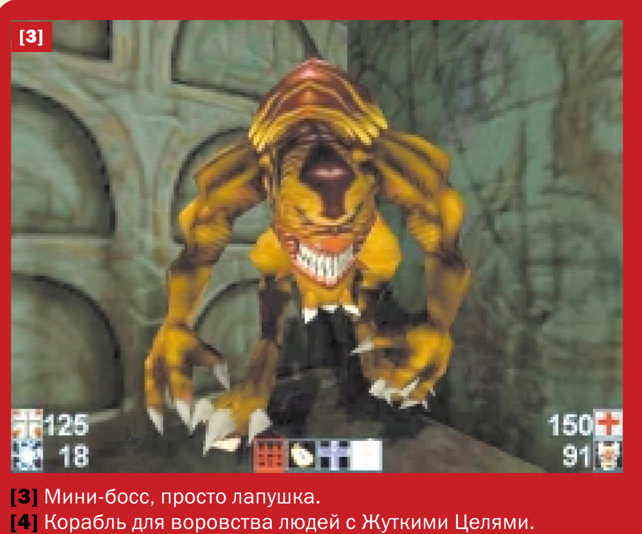
Обеспечить должную огневую поддержку наш с вами духовный папаша оказался не способен, и на Землю мы являемся почти беззащитными. Пара видов ангельских сил, минимум здоровья – и все... Хорошо еще, враги нам попались щедрые и вместо немедленных разборок решили поразвлечься, таская нас по специально созданным (лично Люцифером, кстати) уровням. Заодно придется помогать ребятам-подпольщикам, но чисто формально – чтобы божественное вмешательство не осталось незамеченным. Все равно все надо делать самому, подпольщиков замочат, как детей... К концу мы поднакачаемся, здоровья и сил наберемся, оружием заправимся до самого некуда – и спокойненько вынесем всех, кого надо. Папаша будет доволен, а земляне воздвигнут впечатляющий памятник.

Шестиугольный унитаз

Я не знаю, как им это удалось, но игра не тормозит. Совсем. Нигде. И минимальные требования вполне реалистичны, даже без ускорителя или со слабеньким Voodoo проблем не будет. И при этом зрелище весьма и весьма достойное – со времен Unreal я не видел столь масштабных уровней, со времен Shogo – столь талантливого освещения, со времен Half-Life – столь шустрой подгрузки уров-



[1] Малакай, вид сзади. Почему-то без крыльев.
[2] Меню выбора ангельских сил в действии.



[3] Мини-босс, просто лапушка.
[4] Корабль для воровства людей с Жуткими Целями.

ней, а уж такой скорости сохранения и запуска игры – вообще никогда не видел. И, боюсь, не увижу более. Ибо – годы.

Увы, соображения оптимизации слегка заслонили для разработчиков стремление к красоте, и местами окружающая среда откровенно грубовата. Вечное мерило качества и вкуса девелоперов – туалет – показывает это наиболее отчетливо. Унитаз представлен грубым шестиугольником, раковина не лучше. Я бы на такой не сел – страшно оцарапаться.

В целом архитектура, несмотря на гигантизм, исподволь давящий на мозги и подрывающий веру в собственные ангельские силы, вполне удачна. Да, полигонов мало, но до чего же они удачно расставлены... Прямых углов и длинных прямых стен всего ничего, всюду переливы цвета, разнообразные текстуры, хитрые формы. Стартовый уровень – вообще дает сто очков вперед Quake 3, настолько органичны и криволинейны его коридоры.

Что поразило – как такие насыщенные цвета текстур и такое цветастое освещение способны создавать столь реалистичное изображение. Секрет лично мне до сих пор непонятен, но результат налицо: в окружающее веришь. И грубость, а заодно и неинтерактивность окружающего (например следов от пуль и взрывов не бывает) почему-то легко понять и простить. Особенно тем, у кого дома Pentium, – они наконец-то поймут, что чувствовали в свое время обладатели крутых железок, запустив Unreal... Кстати, тени здесь просто замечательные, куда приятнее, чем до сих пор были в играх. Конечно, из довольно крупных квадратиков, но это куда лучше, чем полупрозрачные скелеты или овальные пятна.

Отдельных похвал заслуживает анимация персонажей. Напомню, я в этой области считаю образцом Shogo, и тем более приятно, что все больше игр начинает подтягиваться к этому стандарту. В Requiem реализована некая "Emotive Animation Technology (EAT Engine)". С едой и эмоциями, несмотря на название, у нее мало общего, на самом деле это всего лишь скелетная анимация, где впервые в мире использованы не только "жесткие" части тела, но и "мягкие". А в качестве дополнительной радости переходы между отдельными анимациями не заданы заранее, а просчитываются "на лету" с интерполяцией. То есть переход с шага на бег – это не скачок, а совершенно нормальное замедление и плавная смена шага.

И последнее. Если вам не понравится самое начало игры – эта сюрреалистическая обстановка чистилища (пардон, Хаоса), откуда все начинается, – то мне вас никогда не понять. Это же просто песня какая-то...

Сколько можно?

Ладно, хватит хвалить. Я вполне понимаю тех, кто посмотрит, плюнет и сотрет игру, так и не обнаружив, чем она хороша. Без проблем не удавалось пока обойтись ни одному разработчику, и Cyclone Studios не исключение. Я не о программных ошибках (как раз их практически нет, все вылизано на зависть id, ничего не виснет, полигон к полигону), а о дизайнерских.

Начнем с того, что обещанное "осмысленное общение", увы, не просто провалилось, а полностью отсутствует. Вместо него – тупейшая необходимость нажимать на кнопку Tab, пока у нашего собеседника не кончатся слова, и ни малейшей возможности повлиять на исход беседы. Игра полностью линейна, никаких вариантов нет (впрочем, недостаток ли это? зато не возникает вопросов, как в SiN, "а что я так и не увидел?").

Еще хуже однообразие. Большинство "зверушек" – люди и роботы, унылые двуногие (есть исключения, но их мало). Да, они ведут себя довольно осмысленно, да и оружие у них неодинаковое, но хочется разнообразия, хочется феерии, а получаем мы все-таки очередную кровавую кашу, в которой нужно плыть, стиснув зубы. Поневоле захочешь дождаться Daikatana с ее десятками монстров.

Время от времени встречаются "боссы" в самом что ни на есть традиционно аркадном смысле. Увы, боссы – пожалуй, самое слабое место игры. Они очень живучи и невообразимо скучны. Поскольку найти алгоритм их уничтожения не просто, а очень просто (на всякий случай для Лилит и лично для Люцифера эти алгоритмы приведены в конце рецензии), а после его нахождения приходится долго и нудно бегать по одному и тому же маршруту, тупо всаживая в бедного зверька заряд за зарядом. Надоедает.

А еще сильнее надоедает, что враги традиционно рождаются из небытия за спиной, стоит только зайти куда-нибудь и начать разборку. Честность должна быть превыше всего, и невозможность мыслить в терминах "расчищенных зон" вызывает явное неудобство в мозжечке. Но зато интеллект у зверьков вполне достаточный, хотя и не слишком, все-таки их много, и дать каждому мозги Скааржа было бы напряжно для игрока.

Столько, сколько нужно!

Управление в Requiem очень мягкое, приятное и вопросов не порождающее. Ровно до того момента, когда приходится вызывать меню настроек, чтобы разобраться, какие из легиона кнопок действительно необходимы для жизни. Увы, не у всех работа заключается в продирании сквозь препятствия и отыскании истины, так что давайте я сразу помогу вам и поделюсь уже добытой с немалым трудом истиной, ладно?

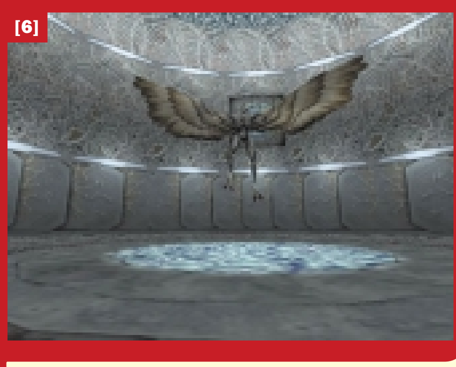
Итак, как большими дружелюбными буквами написано на обложке Hitch-hiker's Guide to the Galaxy, DON'T PANIC! Кнопок много, но необходимых кнопок гораздо меньше. Помните, в феврале я рассказывал о том, как настроить клавиатуру? И помните "стандартную" раскладку? Там, вокруг общеупотребительных клавиш очень комфортно располагаются еще штук шесть кнопок, ничем не занятых.

При тщательном изучении и долгом применe-

нии обнаруживается, что необходимы всего четыре кнопки, чтобы удовлетворить самого взыскательного игрока (то есть меня). Какие именно? Я бы порекомендовал на “Z”, “X”, “V” повесить три вида ангельских сил (defensive, maneuver и interactive соответственно), а на кнопку “A” – меню ангельских сил.

За это меню я готов расцеловать его изобретателя прилюдно. Ну хорошо, не расцеловать (это, наверняка, мужик, да еще грязный и вонючий, как и все программисты), но уж руку пожать – точно. Дело в том, что впервые, в отличие от жуткого Inventory в Quake-образных играх, появилась возможность легко и удобно использовать десятки разнообразных вещей одновременно.





[5] Близкий родственник этого парня работал в Quake 2.
[6] Люцифер во плоти перед смертью.

Типичное поведение выглядит так: нажали “A”, сделали мышью четыре (или меньше) щелчка, выбрав основное орудие нападения (для кнопки Fire) и для трех “ангельских”, а потом отпустили “A” и забыли обо всех проблемах. Заняло около секунды, а пользы – масса.

Например, мой джентльменский набор, с которым не страшно заходить куда угодно, – это Pentecost (заранее заряженный до упора), Heal, Time Warp, Insist. Почему? Да потому, что мощно и разнообразно. Если выбежит из-за угла злобный зверь – тут и умрет, Pentecost – штука страшная, если вблизи. Если покусает – тут же и подлечиться можно. А за угол заходить лучше все-таки с Time Warp, чтобы выстрелить первым и убежать назад, за любимый угол. И, наконец, Insist – это для дальнего боя, чтобы выскочить, окрутить монстра пострашнее и предоставить ему лично разбираться со всякой мелочевкой.

Но, разумеется, набор сил надо менять по обстановке – в игре даже есть места, где нужна одна, конкретная, сила, а остальные бесполезны. Главное – пробуйте и пробуйте, все они очень любопытны и полезны. Ну, почти все...

Впрочем, одними ангельскими силами сыт не будешь, поначалу их мало, да и запаса “маны” (или как там ее называют в этот раз?) вечно не хватает. Так что без стандартного набора пушек не обойтись – пистолет, пулемет, гранатомет, шотган, ракетница, снайперка и рэйлган присутствуют и, несмотря на традиционность, в руках приятны и полезны.

В помощь слабым

Читов полно, но слабым должно хватить и одного God mode – жмем Enter, набираем CSMILTON, снова Enter и набираем CSYHWH.

Если у вас ускоритель без поддержки Glide (то есть с чипсетом не от 3dfx) и вы используете Direct3D, то рекомендуется сделать две вещи: скачать с одной из официальных страниц игры (см. ниже) патч (а еще лучше взять его на нашем диске!), который резко улучшает качество изображения, и прочесть, на всякий случай, на тех же страницах ответы на типичные вопросы – устаревшие драйверы и некоторые настройки могут привести к зависаниям.

Любители рисовать уровни, загляните на досуге на странички игры – скоро обещают выложить редактор и давать награды авторам лучших карт.

Как убить боссов

Лилит – это самое сложное. Маршрут такой: когда она бросает раскаленные камни – стоим в самой задней части комнаты, чуть справа и сзади от колонны, в момент броска уходим влево, камни не попадают. Бежим к левой колонне, в момент выстрела синими стрелами по дуге к задней колонне, за нее – и к правой колонне. За ней прячемся от выстрела Pentecost’ом, после чего не спеша отходим на старое место сзади (не заходя в центр – там будет молния). Во время движения не забываем лечиться по мере накопления маны. Как только накоплены полное здоровье и полная мана, вместо возврата назад включаем Time Warp и Brimstone, выползаем из-за колонны и показываем Лилит, где раки зимуют. Прежде чем она разродится Pentecost’ом (это очень больно), убегаем назад и повторяем накопление здоровья и маны. Когда она пускает зверушек, просто бегаем по периметру комнаты и сносим их из Pentecost’а, это легко, ибо зверушки очень тупые.

Люцифер – намного проще. Бегаем строго по периметру, огибая зверушек, если таковые будут, время от времени, накопив все по максимуму, включаем, скажем, Pentecost или ракетницу, Time Warp – и показываем уже Люциферу все те же места зимовки раков. Зверей по мере сил просто игнорируем, они работают просто на отвлечение от главной задачи.

Есть там еще парочка “полубоссов”, но они гораздо скучнее и умирают без малейших проблем, так что остаются в качестве домашнего задания.

Вперед, ангелы! Дьявол будет разбит! Победа будет за нами! EXE





ДИКИЕ СЕРДЦЕМ

WILD METAL COUNTRY

•Фраг Сибирский•

НАШ ВЫБОР

Надо сказать, что WMC оказался одной из немногих (очень даже немногих) игрушек, срок ожидания которой от "демы" до релиза показался мне невыносимо долгим... Будучи от безысходности переигранной на тыщу рядов, демо-версия не то чтобы разонравилась, но заронила в душу семена смутно терзающих сомнений.

Действительно, в полной версии нет ничего такого, что отсутствовало бы в "деме"... Новые танки не в счет. Принцип всего WMC, если кто забыл, исключительно прост: собираешь все разноцветные капсулы – проходишь уровень. И все! То есть здесь нет боссов в конце, нет загадок-пазлов, нет никаких разнородных миссий и заданий, нет даже дверей с ключами – на природе всё, под открытым небом, какие уж там двери... Если такое показалось забавным на паре демонстрационных карт, то это совсем не значит, что через десяток-другой останешься при том же мнении... А?

Tempus fugit

Главный фокус в том, что расположение капсул показывается лишь при непосредственном приближении к ним, либо во время постоя под сенью летающей штукенции, являющейся одновременно пунктом приема тары, – найденную капсулу тащишь в такую точку не только для того, чтобы посмотреть место жительства следующих, но и для фиксации достижений (ежели не желаете, чтобы все ваше хозяйство раскатилось по окрестностям после очередного распыления вашего агрегата на атомы), потому как обычные сейвы в изделиях DMA Games отсутствуют принципиально. В среднем на уровень уходит минут двадцать (специально не засекал, просто в конце есть счетчик) – но это в среднем. Если, что называется, "попал", то безвозвратная утрата двух-трех часов гарантируется. Определенное мужество требуется, самоотдача и самоотречение, дабы найти наконец-то эту проклятущую распоследнюю красненькую и добраться до все той же летающей фиговины, где наконец-то позволят сохраниться в промежутке между уровнями...

Если задача везде одна и та же, без малейших вариаций, можно ли избежать монотонности и естественного отвращения от бесконечного повторения? При том, что о дизайне уровней никто слыхом не слыхивал – все те же лабиринты хаотичных холмистых нагромождений, что и в "деме"? Вы не поверите, но – можно.

Капсулы ведь разбросаны не абы как... Положение каждой тщательно продумано и скалькулировано, чаще всего место это совершенно неожиданно и в то же время логично, контейнеры с ними труднодоступны, но не так, что злобно пыхтишь, забираясь на невероятно крутую гору под ураганным артобстрелом и перекрестным огнем, а так, что минуту-другую чешешь в затылке и дивишься изобретательности авторов, а потом понимаешь, как взять, и берешь.

Капсула может оказаться, к примеру, в аккуратной ложбинке под чуткой охраной трех-четырех танков. При этом надо заметить, что сражения WMC носят характер настоящих дуэлей один на один, так интеллект крут.



[1] ЭТО называется "Родраннер"! **[2]** "Птичка бип-бип" снова в бою.



[3] Силовое поле, мины, а мы в танке! [4] Птычка.

Memento more

Прежде всего, попасть в движущуюся цель прямой наводкой можно только в самом-пресамом ближнем бою, всадив снаряд в гада так, что нижняя часть его просто испаряется. Но гораздо чаще практикуются навыки Castles, или, если угодно, “Червяков” – ковровая бомбардировка, стрельба навесом на упреждение. Искусством накрывать соперника из-за холмика железные мозги владеют получше вашего – никаких тебе пристрелочных выстрелов, снаряды ложатся кучно... Нужно одновременно маневрировать, уходя из-под огня, и в это же время целиться – большую часть времени палишь наугад, пока вдруг случайно не увидишь по близким к цели разрывам нужной траектории, и... Первым снарядом гада разворачивает, вторым поджигает – он начинает гонять по кругу, верча стволом и постреливая, как подбитый фашист, и тут-то его накрывает в последний раз, и летит в канаву сорванная башня... Но в неравном бою против двоих или троих исход будет прямо противоположным и плачевным. Хорошо, если все собранные капсулы сданы куда следует...

Так вот, дабы вытащить родимую из-под стволов охраны, придется малость поработать мозгой. То есть смотаться пару раз за бонусами, что педантично распределяют по всему уровню транспортные вертолеты, выбрать нужный да садануть по окопавшимся... Не перенапряглись? Крупный калибр способен творить чудеса... К примеру, снаряды под номером четыре – классическая шрапнель. В воздухе заряд разделяется на три, каждый осколок – еще на три, и так, пока не коснется земли... Начисто сносит любую баллистическую или ракетную турель. Номер пятый шарахает разрывными, радиус поражения которых такой, что в ближнем бою эти снаряды успешно играют роль ритуального меча для сеппуку. Есть дальнобойные, выписывающие в воздухе вензеля, есть летящие по спирали, есть даже вид боеприпасов, телепортирующий танк в точку попадания снаряда. Нехило помогает уходить от погони – почти как мины. А тяжелые и дальнобойные смело приходят на помощь во время перестрелки с артиллерийской башней, вольготно расположившейся на стратегически выгодной позиции. Кстати, снаряды минометов и тяжелых орудий пролетают с пронзительным неотвратимым визгом, стоном рассекаемого воздуха – и это при том, что они прекрасно видны.

Нормально...

Мины – это круто. В том же примере с охраняемой капсулой абсолютно выгодное решение – сбросить вниз с десяток бочонков. Они взрываются не сразу, а полежат тихонечко, как бесконечно долгие гранаты в американских боевиках, а потом так шандарахнут – только гусеницы полетят.

И капсула наша...

Если висят на хвосте и дышат в затылок, то замедленные взрыватели делают бочонки трудно применимыми. Но есть же еще и нормальные мины нажимного действия и магнитные “мины-охотники”, проезжать мимо которых на чем-нибудь тяжеленном и железном страсть как не рекомендуется. Они успешно выдерживают конкуренцию со всеми видами баллистических выкрутасов – недаром бомбардировщики, трехколесные миноукладчики и манипуляторы-бомбометы отбивают хлеб у самоходок, танкеток, передвижных минометов и танков на воздушной подушке (наконец-то!). Что касается последних, то они с гулом рассекают над холмами, отчаянно болтаясь, а когда их внутренний пропеллер оказывается направленным в вашу сторону, равновесие танка резко нарушается – и целиться очень тяжело.

Risico

Между прочим, прием номер два в хит-параде DMA – помещение капсул аккурат под манипуляторами, сбрасывающими подпрыгивающие бочонки по единственному подходу – узенькой каменистой тропинке. Ежели не сумеете подобраться с другой стороны и, пристрелявшись как следует, все же расправиться с разбрасывателем, вы поймете, как чувствовали себя те несчастные танки, трагически погибшие при исполнении.

Да это все ерунда в конце-то концов, что мы – из пушки по туретке не попадем? Вот когда капсула действительно оказывается черт-те-где в горах, это проблема. Сразу оговорюсь, что запихнута она туда не по злобе, а только по причине нашей с вами кривости – вечно не с той стороны подъезжаем... Если правильно понимать ход мыслей разработчиков (давайте именовать их “капсулораспределителями”, хорошо?), ухватить основной образ каждого уровня, то капсулы сами падают под гусеницы одна за другой, как из бивня



[5] Опасная близость.



[6] А тут я встал народной буквой "зю".
[7] Шипы "носорога".

(или там рог был?) изобилия, и этап пролетает мимо, как на ракете.

Но не настолько я "смарт", в смысле сообразителен, чтобы сразу ухватить именно вот эту задумку, тем более что все кругом скрыто густым туманом или покровом ночной темноты (есть и такие карты... тогда перед носом появляется симпатичный световой конус. Фары на танке? Нормально...), и в безумной надежде налетаю на склон, вверху которого так заманчиво виден соответствующий световой отблеск (от цвета контейнера капсулы зависит... очень даже удобно). Тут, конечно, многое зависит от агрегатины, на которой я имею честь раскатывать.

Хотя WMC – вещь станковая, то есть "с танками", в этом плане не все так просто... Помимо старого доброго Rhino (такой квадратный и с ковшом, как следует из названия, способен бодаться – почти что рукопашная, понимаешь ли), есть черепахоподобная плоская Manta, далекий от народа Cheetah, великий и ужасный Roadrunner (да щаз, щаз расскажу все) и малопонятный Bulldog. "Манта", он же "скат", – самый устойчивый, если уж его перевернули, то обратно на гусеницы без посторонней помощи ни в жизнь не встанет. Z-образный "Гепард" обладает высокой турелью, он скорее вертикален, чем горизонтален, если вы понимаете, о чем я. Рановесие, и все такое... У "Бульдога" вместо привычных гусениц красуется пара колес (!), а сзади них все же примостился один небольшой гусеничный трек – он, собственно говоря, и поворачивает танк. А вот "Родраннер", он же "птичка бип-бип"... Это штука из тех, что демонстрируют на гоночных шоу "Очумелые ручки", в промежутке между сработанными чугуевцами суперкарами ("Запорожцами" с двигателями от F-117) и гусеничными прогулочными яхтами. Вместо колес, или гусениц, или воздушной подушки, или ног, у него – внимание!!! – РЕЗИНОВЫЙ ШАР С ПАРОЙ РЕАКТИВНЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ ПО БОКАМ. Чтобы рулить.

Такая штука ездит по чему угодно и как угодно, взбирается на что угодно с какой угодно скоростью... Если все же тяги не хватает, не беда – поворачиваем пушку на 180 градусов назад и стреляем. Реактивный принцип, отдача, слышали?..

Думаете, все? Да я, собственно, так ничего из самого интересного и не рассказал еще... Известно, что про хорошие игры хочется говорить и говорить, тогда как плохие тянет лишь почтить минутой-другой молчания. А WMC – игра очень хорошая... Каких только фокусов не скрыто у ней в рукаве, чем только не бьет под дых в момент, когда кажется, что удивляться больше нечему. Все те же капсулы могут оказаться внутри треугольника силового поля (есть еще поле антигравитационное – просто две палки рядом, а поедешь между ними – так закрутит... Чисто "Сталкер"). Отключается оно путем подрыва небольшой мельницы, которая, кстати, всегда находится в пределах прямой видимости. Но если уж совсем в ломы... Помимо очевидного позыва воспользоваться телепортационным выстрелом, можно разогнаться с холма и просто-напросто перепрыгнуть силовую линию (мой "Родраннер" еще не то творить может...). А самый красивый выход – вышибить контейнер с капсулой сквозь заграждение разрывами снарядов, потому как законы физики здесь действуют в полной мере. Этот же финт легко применяется во всех остальных тяжелых и труднодоступных случаях.

Если слышится противный треск – не трясите понапрасну свои колонки, вас всего-навсего... глушат. Специальные пеленгаторы разъезжают по уровню и забивают помехами радар. С него исчезает все – даже обозначение севера. Это почти такая же подлая штука, как и радаронепроницаемые луноходы, перетаскивающие капсулы в своем чреве. О них, кажется, речь уже была – в "Первом взгляде". Есть танкетки-камикадзе – такие, знаете ли, бомбы на гусеницах, стрелять по которым ну очень вредно для здоровья. И что-то вроде боссов, по большому счету, есть – серые бронированные громадины, самоуверенные и наглые.

На этом, пожалуй, и закруглимся. Не знаю, как вы, а если бы мне кто-нибудь рассказал о пеленгаторах, глушащих обозначения на радаре, "Родраннере" и магнитных ловушках, я бы уже был (хотя сроду таких фраз не писал) на полпути в место, где на полке стоит красивая коробка с WMC – "тупой аркадой, где ниче низя делать, кроме как разноцветные фиговинки собирать". Потому что, граждане хорошие, от обычного собирания разноцветных фиговинок такого кайфа не получишь. Без вариантов. EXE





МОСТЫ ШТАТА МИЧИГАН

MIDTOWN MADNESS

НАШ ВЫБОР GAME.EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Странно, но кроме "Кармагеддона" (ну никуда без него) никто и не пытался толком сделать полноценную гонку выживания на городских улицах. То есть не на ограниченном треке, а в настоящем живом городе — вон, взгляните хотя бы на аркадный "Лондон" по соседству. Впрочем, и в "Карме-2" города не слишком-то жизненны — подумаешь, унылые цепочки одинаковых частников и вопящие педестрианы на тротуарах...

Была, правда, еще третья часть Die Hard Trilogy с ездой на такси по Нью-Йорку, но это все-таки слегка другая история. А теперь перед нами Midtown Madness — последний из Madness'ов, лучшим из которых был высоко ценимый всеми "горными байкерами" мира Motocross... И Midtown – как раз самая что ни на есть уличная и беспризорная гонка. Причем город всего один – Чикаго, и никаких жестких ограничений на трассах! Не желаешь выигрывать – кати куда хочешь, пока время не кончится... Этот город наш, и только наш.

И его изо всех сил постарались сделать если не реалистичным, то по меньшей мере жизненным. Судите хотя бы по настройкам – в зависимости от погодных условий, времени суток или просто по причине передвинутых бегунков на полосках опций меняется интенсивность уличного трафика, агрессивность полиции, плотность пешеходов...

Реклама "Гринписа" — это струя!

Сейчас я расскажу о самой большой и бесчеловечной подлости, какую только можно себе представить. Внимание, внимание: ПЕШЕХОДОВ НЕВОЗМОЖНО РАЗДАВИТЬ. Об этой омерзительной вещи можно распространяться очень и очень долго, издевательски и риторически вопрошать, сколько серебряников заплатили проклятый "Гринпис" и Общество Защиты Педестрианов разработчикам за этот предательский поцелуй, подлый финт. Мало того, что все педестрианы поголовно прошли подготовку в школе оперативников ЦРУ, а потому ловко выныривают из-под колес в затяжном прыжке, так когда я еще и загнал гада в угол и долбанул бампером о стену, распластавшийся пе-ше-ход даже глазом не моргнул! Иначе говоря, местные безлошадные крестьяне суть бестелесные призраки, видимо, тени давно умерших жертв дорожно-транспортных происшествий Чикаго, исключительно декоративное украшение улиц.

Сарказму и яду на них не напасешься... Но все же я встану на защиту Angel Studios, господа присяжные заседатели. Во-первых, в настройках присутствует всепрощающая опция "hide pedestrians", по умолчанию включенная. То есть ангелочки сами понимают, что гордиться тут нечем, и заранее стыдятся. А если уж включили ее собственноручно, то нечего жаловаться, что по вашему видеомагнитофону опять показывают одну порнуху. И во-вторых, я искренне верю, что авторы тут ни при чем. Это все мелкомягкие виноваты, и лично Билли Гейтс! У-у-у!

Но все-таки... Пешеходы ведь как живые – реагируют на изменения обстановки на улице, жмутся к стенам, орут во всю глотку при виде летящего на них грузовика, при хорошей погоде носят веселые разноцветные маечки, а при плохой – пальто и длинные плащи, полы которых развеваются по ветру... Эти подробности умиляют почти так же, как паруса яхт на озере Мичиган в ясный солнечный день или пролетающие над городом самолеты (и звук их, кстати, доходит с опозданием). Эх, сколько труда втуне пропало.

Провал номер два – полиции. Их днем с огнем (в смысле – со включенными фарами дальнего света) не сыщешь. Можно напролом продираться на здоровенном автобусе сквозь пробки в центре респектабельного квартала с небоскребами и башней Сирс и не услышать ни одной сирены. А когда копы все же соизволят появиться, то ведут себя тупо и безобидно. Арестовать





[1] Работа разводного моста... Завидуйте, киношники! [2] Считайте колеса!

•Фраг Сибирский•





[3] Ух, и врезал бы ей бочком GTR-1... Так нельзя!
[4] Разве ж это торпеда? Просто “За рулем” какой-то.

никого не могут, лишь пихаются и вообще путаются под ногами, перемигиваясь проблесковыми маячками. Тьфу!

В пасти безумия

А вот с трафиком все более чем в порядке. Непрерывный круговорот всех этих грузовиков, фургонов, пикапов, лимузинов, разнокалиберных легковушек и рейсовых автобусов в центре города, бесконечные ряды авто на огражденном хайвее, пробки перед светофорами... Водят грамотно, даже поворотниками пользуются, паразиты. Самый час пик – ближе к вечеру, когда, по выражению того парня, что отпускает шуточки на старте, “садится солнце, а улицы лишь начинают нагреваться”, все рано включают фары и не щадят клаксонов.

А город вокруг... Пусть он и похож местами на блеклую киношную декорацию, но главное ведь – не внешний вид домов, а то, что на тротуарах, то, что можно сбить, растоптать и повалить, раз уж пешеходы ловко отмазались от участия. Ух, сколько там всего... Катятся поваленные телефонные будки и обломки расколотых скамеек, почтовые ящики выбиваются на проезжую часть вперемешку с газетными стендами и мусорными баками, сметенные счетчики колотятся в падучей о валящиеся уличные фонари (как нормальные, нависающие, так и старомодные, прямые), взлетают с грохотом коробки и ящики, загромоздившие узенькие проходы между зданий. Если мы по улице прогремели, это становится заметно, действительно заметно – по мусорному хаосу на тротуарах, дорожным знакам, указателям и стойкам светофоров, лежащим на пострадавших автомобилях, перевернутых на бок или на крышу, продавленных, искореженных.

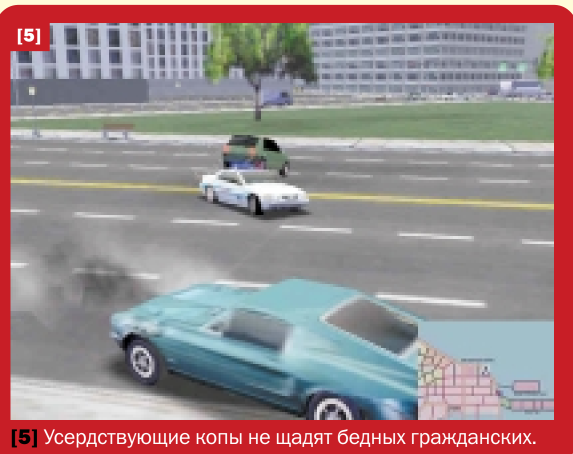
Разве что одни деревья до омерзения спрайтовые, прозрачные, и прочные, как земная ось, тупо торчащая из Северного полюса.

Столкновения более реалистичны, чем в кинобоевиках, они напоминают кадры из полицейской хроники, снятые трясущейся камерой с заднего сидения патрульного автомобиля. Их физика гениальна. Поддетые легковушки пинаются в воздух, просто пробрасываются через крышу, или напротив – наша машина со скрежетом перебирается по ним сверху, пропускает под собой, особо не теряя в скорости. Жаль, сквозь массивный фургон не продерешься – от хорошего удара его подбрасывает, он горбится в полете, разворачивается вокруг своей оси... Если же фургон налетит на легковушку сам, двумя колесами, то и крутанется эффектно, прежде чем рухнуть на бок. И это при том, что модели довольно-таки примитивны, пусть и со скользящими бликами и переливающимися стеклами и полосками хрома. За любовно отображенными трещинами в стеклах, вмятинами и сверкающими царапинами даже не замечаешь, что на самом деле корежатся корпуса совсем незначительно, в конечном итоге всего лишь отлетают колеса. “Виной” этому еще и звук – великое звучание победной песни впечатывающихся друг в друга кусков металла. В этой арии столкновения есть и скрежет сминаемого железа, и визг резины, и дребезг стекол, и шипение разбитой гидравлики, и затухающий вой заклинившего клаксона... Нечто подобное издает перевернутая “Хонда” Брюса Уиллиса в “Криминальном чтиве”.

Дорожные работы

Демонстрировать это безумие можно аж в четырех вариантах. Первый – свободная езда по всему городу, с произвольными настройками. Знание улиц Чикаго – одно из наиглавнейших условий победы, и ознакомительная поездка вполне логична и уместна. Вот только в нос постоянно тычат подробнейшей картой города, со всеми обозначениями и указаниями, так что путеводителя я вам писать не буду. При езде на время с чекпойнтами огромная зеленая стрелка указывает путь к ближайшим воротцам – не заблудитесь. Есть кольцевая гонка с перекрытым движением (кстати, ограждение можно повалить и умчаться в прекрасные дали), есть и “фигурная”, с массой вариантов маршрута и объездных улиц, хоть по крышам можно срезать. И шорткаты лучше разрабатывать непосредственно во время нее, правильно? Вообще, Checkpoint Race – это нечто, это толпа озверевших участников, явно отставных кармагеддонистов, сметающая все на своем пути... Конкуренты сбрасываются с мостов в воды Мичигана, насаживаются на разделительную полосу хайвея, размазываются по стенам подземных гаражей, впрессовываются в витрины супермаркетов... Высокий шик – вытолкнуть гада под подъезжающий фургон или автобус. Физика опять же – если в “Карме” повстречавшийся с карьерным самосвалом уходил в затяжной полет без особых повреждений, то здесь если кого ударит тормозящий автобус, то это будет не что иное, как дребезжащий удар автобусом, пусть и тормозящим. Вы его почувствуете, уж поверьте – точно кувалдой саданет.

А про такую штуку, как лечение/восстановление здесь и не слышали. Если врезали – будешь ковылять всю дорогу со спущенными шинами, слыша музыку скребущих по асфальту ободов. Если врежут еще раз – конец фильма и отлетевшие колеса. Абсолютно справедливо данное правило и для последнего режима – блица. Дается стартовая точка “A” и финальная, ну, скажем, “D”, между ними еще чекпойнты “B” и “C”, затронуть которые следует в обязательном порядке, время ужасно ограничено – должно хватить только-только... Звучит скучно? Для уродцев, забавляющихся гонкой с собственными ghost-карами, говорите? А ведь каждый блиц – это уникальная миссия, задание с чет-



[5] Усердствующие копы не щадят бедных гражданских.

ко определенными условиями. Нет, о них не пишут в начальном брифинге — нет тут брифингов. Но, к примеру, блиц номер один — это прямая длиной в два квартала. Чего, казалось бы, проще? А фокус в том, что на этой прямой приходится пройти штук шесть перекрестков. Во время старта они пусты, но по мере приближения к светофорам цвет меняется, и... Улица перегораживается двинувшимися машинами. А тормозить нельзя ни в коем случае, просто не хватит времени до финиша, и разом превращаешься в лишенного тормозов камикадзе, проскакивающего на полном ходу в стремительно исчезающие промежутки между авто.



[7] Как это прекрасно! [8] А вот и лестницы. Мой “Кадди-купе” едва-едва их тянет.

Здорово, правда? А как вам блиц номер два — с прыжками через разводные мосты? Семафоры полыхают красным, шлагбаум опущен, мостовое полотно поднимается... Трах! К чертям шлагбаум. Особенно здорово небесный полет смотрится верхом на десятитонном автобусе или грузовике Freightliner Century. Между прочим действительно 18-колесном, с прицепом — не обманули (жалко, что задние сдвоенные видны лишь при переворотах)! Получить его, кстати, просто — надо всего лишь выиграть три блица подряд.

Но ездить на таких монстрах не слишком интересно — неповоротливые, несбалансированные, мастерство вождения слабо коррелирует с довольно приличной физической моделью... Но управлять любым из “нормальных” авто ММ — сущее удовольствие. Принцип прост — чем быстрее тачка, тем она более хрупкая или менее устойчивая. Посмотрим хотя бы те же реально лицензированные “Форды”, предмет особой гордости Angel'а, — их четыре штуки, “Мустанг Фэстбэк”, “Мустанг” GT, пикап F-350 и полицейский “крейсер”. “Крейсер” — машина для пожирателей пончиков — невероятно маневрен, мастер заносов и разворотов в скольжении. “Пикап” медлителен, зато с ним нипочем любые подъемы и лестницы (да!), да и в свалке не рассыплется, словно картонный. А попробуй-ка переверни “Фэстбэк” (68 года модель, кстати... Элвис, ей-ей, жив!) с его высокой посадкой! Зато на “Паноз-Роадстер” поворот во время подскока на самом небольшом бордюрчике приводит к полной потере управления. А, скажем, “Паноз” GTR-1 на шесть сотен “лошадок” вообще ни один бордюр не берет — гоночная она, не привыкла... Застревает, в общем. Еще много чего есть... “Каддилак Эльдорадо”, “Фольксваген” (вот уж на ком на бордюры с лестницами не суйся!). Но хватит, а то к мсье Хорнету ненароком угодим.

А гонка в снег, по безрадостному и ветродуйному Чикаго, с холодными белыми бликами фар и фонарей в промозглом тумане!.. А в дождь, светлой ночью, среди разноцветных огней светофоров — как во время той свалки на Военно-Морском Молу, когда посбрасывал всех подонков в воду... И мосты, мосты, нацеленные разведенными концами в сумрачное небо, — кажется, я о них уже рассказывал.

Забыл упомянуть о мультиплейере, хотя давно так не радовалась душа, как в здешних командных “Полицейских и ворах”, веселой возне вокруг золотых слитков. И что-то никак не получается заказанного гейтсоненавистниками разгромного и желчного рецензa (да, с 1 мая цены снижены на 25%! Не проходите мимо!). Хочется ругнуть, а выходит “Наш выбор”. Ну, домишки и небоскребики блеклые, авто простенькие, одно сквозь другое проходят, бывает... Да не в этом счастье. Ну, случается, грызет однообразие — город-то один, как-никак. Так здоровенный он, да еще в “мультиплюхире” есть опция “Choose Race Locales”, скоро новые будем подключать! Педестрианов давить нельзя опять же. Да! Еще торпеда — самая отвратная за последние... дай бог памяти... EXE



[6] А уж что дальше было...



УБИТЬ МАРИО

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

• Михаил Судаков •

Несчастного водопроводчика Марио уже достали. Каждый чертов месяц откуда-то вылезают совершенно невразумительные типы (наглые до безобразия), начинают отчаянно корчить из себя невесть что и кричать, срывая голос: “Я — лучше, я — красивее, я — разнообразнее! Я — 3D-аркада навсегда!” И вот уже сломан о голову конкурента последний гаечный ключ, новых не завозят, и что делать дальше — неизвестно.

А намерения у пакостников — самые зловещие. Это лишь на первый взгляд они добрые и веселые. Но стоит присмотреться — а там, за правильной внешней оболочкой одна-единственная мысль. Идея-фикс: “Убить Марио! Уничтожить! Растоптать! Смешать с грязью!!!” А на горизонте уже виднеется новый претендент — Starshot. Рука тянется к чему-нибудь тяжелому. И ничего не находит. Страшно... Страшно, но гложет любопытство. А ведь у этого может и получиться. Может...

Цирк приехал

Не сюжетом милы аркады, а геймплеем да графикой. Но в Starshot, как ни странно, присутствуют и завязка, и развязка, и даже постоянные напоминания (читай умное слово: брифинги) о том, что вообще происходит и что надо сделать в данный момент.

Начинается все с возмутительного происшествия — присланная Космическим цирком на планету-курорт парадная ракета взрывается. Превращается в облачко пыли, попутно обратив в ничто мечты о гигантских прибылях (на такой-то планете!), запачкав гарью всех загорающих поблизости курортников и до смерти перепугав их детишек.

Теперь ко всем проблемам владельца Цирка добавляется еще одна — если к такому-то сроку он не найдет виновника всего этого безобразия, то... Счета, счета, счета... Какие, к черту, развлечения в долговой яме?

На расследование посылается Вилфол — самый умный в этом балагане. А в помощь (по личной просьбе “агента”) — “звездный жонглер” Старшот. И все проблемы, все беды, которые будут сваливаться на босса, решать именно этой парочке (да еще непонятному летающему аппарату, неотвязно следующему за ними). Собственно, управлять вы будете только Старшотом, остальные — спутники, не более того, разве что иногда болтливые до невозможности (и слава богу, что говорить умеет только Вилфол). Но управление — это отдельный разговор, самый важный, но все-таки — отдельный. Позже о нем.

Только хорошее

Сюжет как сюжет, короче. Немного безумия, чуть-чуть патетики — все в пределах нормы. Главный козырь Starshot не в этом. Вот проработка миров, персонажей и общей стилистики — убеждает. Заставляет уважать, если хотите. Как саму игру, так и ее создателей.

Сделать так, чтобы все семь миров не только отличались друг от друга внешне, но и игрались, чувствовались иначе, — это трудно. И когда попытка удается, хочется немного поаплодировать — просто для моральной поддержки. Опять же не о графике речь. Она хороша, не спорю. Яркие краски, симпатичные спецэффекты, отличная анимация... Игра весьма демократична (что удивительно для конверсии с Nintendo 64) — позволяет выбирать разрешение экрана, качество звука и даже включать-отключать реалистичные тени. Да, требования к компьютеру — почти такие же, как и у Tonic Trouble (вот только ускоритель не обязателен). Но ведь и выглядит не хуже. А зачастую — обходит по всем статьям.

Красиво, словом. И, что самое главное, смешно. Последний раз я так веселился, играя в Heart of Darkness. Только юмор в этих играх — разный. В HoD — ситуативный (никого не испугал, надеюсь?), в Starshot — классический разговорный. Кто-то может всего не понять (плохое знание английско-





[1] В центре – главный герой. Слева – Вилфол.
[2] Виртуальный Цирк обнаружен и изгнан с планеты!

го, нелюбовь к пустой болтовне) – мне жаль их. Для огромного количества приколов, а вовсе не ради "квестовых элементов", которыми нас пугали еще до выхода игры, и нужны все эти разговоры.

Да здравствует король?

Это должно было произойти. Количество 3D-аркад на PC ничтожно мало, и любой новичок (даже средней руки) имеет все шансы завладеть умами игроков. Хотя бы на пару дней – кому-то ведь больше и не надо. А Starshot, при всех его достоинствах, мог вскарабкаться на самую вершину и оттуда закидать бывших королей испорченными овощами.

Но не выйдет. Боюсь, что кидаться помидорами будут другие, а жонглер и его команда – принимать на грудь.

Почему?

Управление, настолько важная для аркады вещь, что зачастую именно оно доминирует и над графикой, и над шутками, и над всем остальным, в Starshot'е испохаблено вчистую. А камера, зараза, только все усугубляет.

Нет, чтобы как все нормальные люди – ничего не изобретая, ни перед кем не красуясь... Камеру за спину и – вперед, по прототоренной Tonic'ом, Croc'ом и другими зверьками дорожке. Ведь удобно же, У-ДОБ-НО! Никто не возмущается, взрослые довольны, дети в восторге... Но – никак. Мы же европейцы, так нас и растак, у нас же особое мышление! Революционеры несчастные...

Камера в Starshot... интеллектуальная. То есть, по идее, должна "всегда показывать происходящее с самого удобного ракурса". В упомянутом "Марио" (который на "Нинтендо" и который за номером "64") все так и есть. Но это там, далеко в Японии... Самая первая игра для новой приставки, отполированный до блеска игровой процесс, престиж фирмы... Они не имели права ошибиться. И не ошиблись.

Другое дело – Infogrames. Недодумали, недоработали – не в этом суть. Перемещения главного героя настолько дискретны, а управление – так неотзывчиво, что порой хочется взвыть. Управлять Старшотом с клавиатуры абсолютно невозможно. И это на PC, где аналоговые геймпады распространены примерно так же, как шлемы виртуальной реальности! Играть же в такую аркаду с джойстиком или, упаси боже, мышкой – полное извращение. Хотя возможность имеется.

Психоз

Тем, кто еще ни разу не садился за эту игру, не понять моих эмоций. Когда ты бежишь по узкой дорожке, а камера делает резкий разворот и бег продолжается, но уже в другую сторону (прямехонько в пропасть)... Когда для того, чтобы точно нацелиться на какую-то точку, непослушную камеру надо сначала основательно подрегулировать... Когда ты в тридцатый раз (кроме шуток!) пытаешься пропрыгать из точки "А" в точку "Б" по десяти движущимся платформам, отстреливаясь от врагов и постоянно срываясь вниз...

Психического здоровья вам это не прибавит, поверьте. Да и компьютер может пострадать. Меня от деструктивных действий в отношении геймпада и монитора спасали лишь дыхательные упражнения. Вдох, вы-ы-ыдох... Вдох, вы-ы-ыдох... Можно прыгать дальше.

И это при том, что Starshot состоит далеко не из одних идиотских заданий типа "запрыгни и возьми бонус". Интересных, оригинальных и просто смешных головоломок в игре хоть отбавляй. Парить над мишенями, наводя на них ракеты... Заставить акулу слопать пару-тройку отдыхающих на воде туристов, чтобы деактивировать систему защиты Виртуального цирка (да, безумие, но какое!)... Вынудить танцующего посетителя бара запрыгнуть на определенный столик... Устану перечислять.

И все это богатство, весь этот громадный потенциал отправлен на свалку. Порван на кусочки и развеян по ветру... Играть в Starshot – испытание не для любого взрослого. Детей же к игре подпускать категорически запрещено (кем? да хотя бы мной!). Вырастут злыми и нервными – разве этого хотят хорошие родители?

Крокодиловы слезы

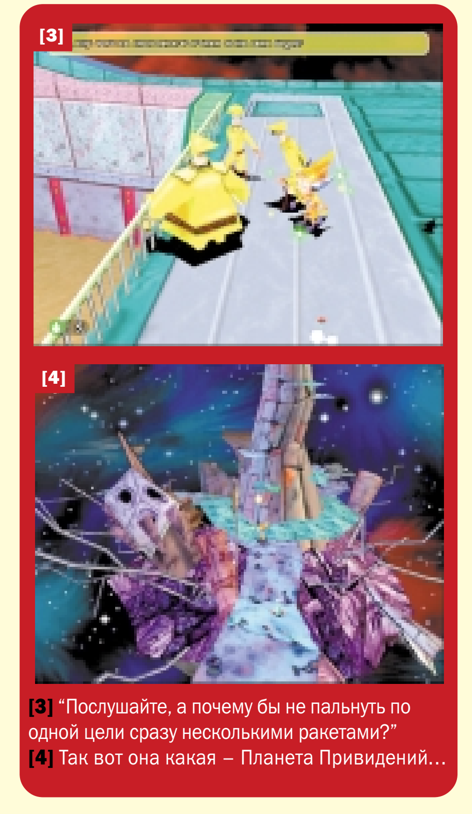
Да, я готов их лить. Но – крокодиловы. Могла получиться "аркада моей/вашей/его/ее мечты", а вышло – сплошное испытание для нервов. На самом обычном допинге из разряда "я ее все равно сделаю!" мною была пройдена добрая половина игры. Оглядываясь назад, я припоминаю – было и веселье, был и азарт, был и огромный интерес. Но над всеми этими безусловно положительными эмоциями преобладала одна – желание убить или умереть. Прямо здесь, не отходя от компьютера. Потому что нервные клетки не реставрируются, а кому я такой нужен – неотреставрированный?

Вот увидите – Starshot станет культовой игрой. Для мазохистов и меланхоликов, которым без разницы, сколько раз подряд они упали в одну и ту же яму. Я к ним, увы, не отношусь. Хотелось бы пройти игрушку до конца, но не могу. Нервный стал... Да и за компьютер меня уже не пускают.

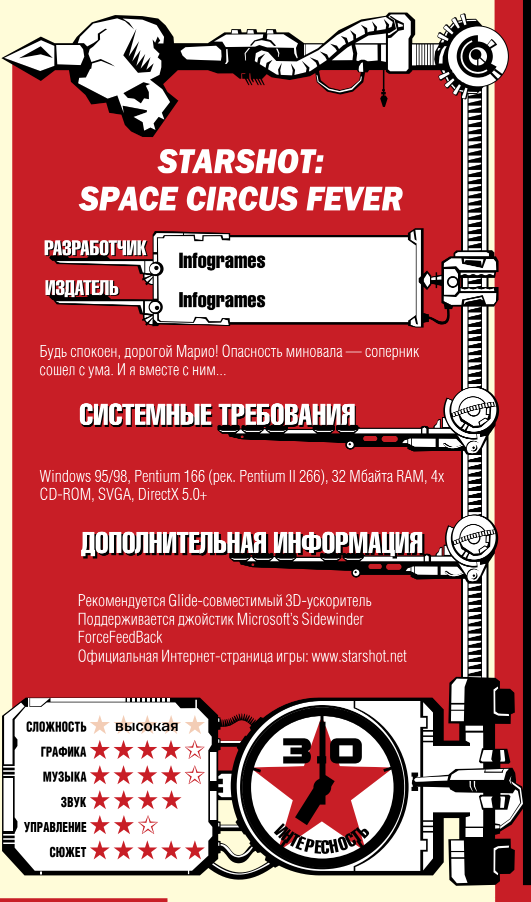
Стать, что ли, террористом? Взять весь персонал Infogrames в заложники и потребовать, чтобы каждый из них прошел Starshot до конца...

Сотней психов больше, сотней меньше... Какая, собственно, разница?

EXE



[3] "Послушайте, а почему бы не пальнуть по одной цели сразу несколькими ракетами?"
[4] Так вот она какая – Планета Привидений...





БРИЛЛИАНТЫ ВЕЧНЫ

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

•Фраг Сибирский•

Три заветные буквы GTA — живая классика, святое, пароль, по которому узнают друг друга личности с весьма определенным складом ума. Запретный плод, предмет тайных воздыханий лишенных этой радости то ли уругвайцев, то ли камерунцев (или ее в Мозамбике запретили?)... Присылайте, бедные, адрес — вышлем вам экземплярчик контрабандной гуманитарной помощью.



ддон к продукту двухгодичной (почти) давности может быть выполнен лишь в одном стиле — стиле "ретро", и рассчитан на армию преданных фанатов, прямо-таки мечтающих применить свои зазря пропадающие навыки на улицах великого города прошлого. За нами дело не станет, правда ведь? Не посрамим честь современных тружеников отмычки и отвертки! Лично я готов помериться силами со Скотланд-Ярдом и уголовниками "кокни", окунуться в атмосферу скверно организованной полулюбительской преступности взамен холодной американской профессиональной и небрежно расправиться с высоты своих криминальных девяностых с любой работенкой, которую они рискнут мне подкинуть. А как у вас с этим делом?

Как они в Лондоне называют "Биг-Мак? Да так и называют — "Биг-Мак", они ведь говорят на том же языке, что и мы, Винсент, и метрической системы у них нет... Но любому знатному тарантиноведу, предпочитающему езду с пистолетом на соседнем сиденье и банковские налеты-однодневки, будет о чем порассказать, вернувшись из Лондона образца 1969 года!

Там уже мертвы Шерлок Холмс и Джек-Потрошитель, но еще живы Джеймс Бонд и Остин Пауэрс, недавно размороженный национальный Бивис. Там все водители ненормальные, ездят задом наперед, а дверцы у машины открываются с другой стороны... Там черные с желтым такси именуются "кэбами", а полицейские носят серое и зовутся "копперами".



[3] Смотреть тошно...

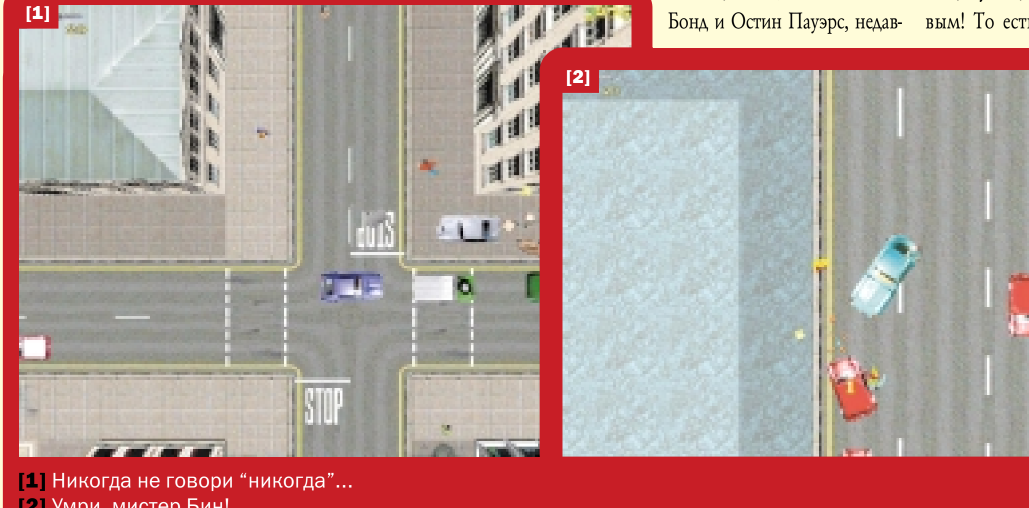
Вот что интересно, Винсент, — маленькие различия. Там все, как у нас, но есть вот эти маленькие различия. Прежде всего автомобили...

Зед умер, агент 007

По доброй традиции, их названия и модели изуродованы и исковерканы, но узнаваемы... Непривычные, чужие, с правым рулем... Запомните — с правым! То есть садишься в них с ДРУГОЙ стороны.

Всего две модели без изменений достигли нашей современности. Эти два островка реального мира — "жучок" "Фольксваген" и автобус "Coach". А остальное... Остальное — жуткий коллекционный коктейль, который надо взбалтывать, но ни в коем случае не перемешивать.

Легкая весовая категория – "Mod Scooter", мотороллер. "Это не мотоцикл, детка, это – мотороллер" – звучит, а? Комичные крохотульки-легковушки "Fatty" и "Myni", та



[1] Никогда не говори "никогда"...
[2] Умри, мистер Бин!



[4] Почувствуй себя Остином.
[5] Мост через реку Темза.

самая, на которой раскатывает еще один местный бивис&баттхед мистер Бин. До чего же здорово удирать на этом недоразумении от озверевших "бобби", легавых! Куча безликих "Harold", "Jugular E", "Crapi", "Beagle 3"... И вот, наконец, спортивные чудеса, хрупкие, невероятно быстрые, похожие на винтовочные пули. "Reno 17 TL" – неплохо, "Ferocious GTO" – еще лучше.

Но по-настоящему торпедоподобные модели, мечта любого мафиози и секретного агента, достойные заменители незабвенного "Penetrator"'а, – это: Остин Пауэрс = "Jug Swinger", "раскрашенный, как Флаг Королевства, крошка!" – в комментариях данная патология не нуждается. И, конечно, венец творения – пепельно-серый "Бентли" с турбонаддувом, принадлежащий сами-знаете-кому... Стоит оббегать полгорода только ради того, чтобы прокатиться на брате-близнеце ТОГО САМОГО "Бентли" из отдела "Кью".

Старомодные кареты "скорой помощи" и пожарные машины... Без двухэтажного туристического автобуса никакой Лондон немыслим, это понятно. Как и без лимузина "Royal Stretch" – хоть и сомнительная, но все же замена нашему "Кадди". А вот с танками тут плохо... Уродливая кургузая самоделка под названием "Royal Pain", смотреть противно, штатного танковеда тошнит, плющит и колбасит.

Темза, сэр!..

Город, естественно, всего один и проработан он не менее тщательно, чем двойники Фриско и Эл-Эй в GTA исходном. Называется он Лондон и расположен на реке Темза. Сверхкраткий путеводитель по Лондону-69, "мэйд ин GTA", вам не помешает, внимание, господа экскурсанты: в центре – деловой Сити, Энджел (к Эл-Эй отношения не имеет) и фешенебельный Сохо с его Трафальгарской пл. и сомнительной репутацией, потом Челси, Боу, Вестминстер с Букингемским дв., Парламентом и Биг Беном, окраины – Гайд Парк, Брикстон, Бэттер Си и Майл Энд, классические трущобы с заколоченными окнами, обитель настоящих "кокни" с чудовищно отвратительным произношением вроде бы знакомых аглицких слов. Где-то там еще Тауэр притулился... Ну и мелочь всякая – Кэмден Таун, Кэмбервиль, Бермонд Си... Все, хватит.

Живи и позволяй умирать

Вы еще скажете спасибо мне за эту нудную мини-лекцию, потому как кое-какие из 30 миссий-заданий-"скачков"-"гоп-стопов-со-смыком" London 69 связаны со всемирно известными памятниками культуры. Конкретнее, Винсент?

Пожалуйста, сэр:

1) переводим стрелки "Большого Бена", дабы ввести в заблуждение германских туристов и без проблем захватить их автобус (очень патриотично!),

2) ставим начиненный пластиковой взрывчаткой С4... оп, простите, обыкновенным динамитом автомобиль во внутреннем дворике Букингемского дв.,

3) выводим из рабочего состояния телекамеры, установленные перед Трафальгарской пл... Убедил?

Криминальный Лондон-96 – это, конечно, старые знакомые наркотики, оружие, проституция... Кстати, об оружии – теперь на дело ходим с пистолетом-пулеметом "СТЭН" (это "Мк III", классика... я узнал бы его из тысячи! Теперь таких уже не делают... ой, о чем это я?), обычным автоматическим пистолетом, похожим на поздний "Уэбли-Смит", базукой и огнеметом. Сжигаем наркотолкачей на крыше, расстреливаем удирающих посредников, отбиваемся от наседающих копов, участвуем в разборках с конкурентами – словом, трудовые будни.

Пашем мы, кстати, на двух омерзительных близнецов – Альберта и Арча Криспов. Методы у них еще те – к примеру, повздорил Альберт с сутенером Тони по кличке "Крутой", обидел Тони одну из наших ночных бабочек... Крисп тут же отправляет нас в рейд, выполнять работенку Джекки-Потрошителя: за ограниченное время перебить шлюх Тони на всех углах. Подавляющее большинство заданий так или иначе связано с киллерством, прямым или потенциальным: нашел осведомителя, дал в морду, чтобы расколоть, получил сведения, пристрелил гада. Гоним к следующему в цепочке – этому тоже дали в морду, посадили в тачку и отвезли в Майл Энд, к Криспам, на "воспитательную работу". Следующего расстреляли в багажнике собственного авто. Да, не умели тогда вести дела, как серьезные и конкретные пацаны с понятиями...

Вот главная хохма – держитесь за что-нибудь, братаны. В 69-м году у них типа мобильников не было, и вместо них использовались рации! Конспиративные телефоны-автоматы такие же, а вот вместо нашего родного пейджера, на который с одинаковой легкостью сбрасывают инфу и скупщики краденых автомобилей, и суровое, но справедливое



[6] Мы бастуем! Долой лейбористов! Королеву в Лефортово!



[7] Битва титанов. [8] Можете назвать меня извращенцем...

начальство, и нежно любимая теща... Нет, не могу... Вместо пейджера у них теле... теле... телеграф! Да, в натуре, век воли не видать – самый настоящий телеграф в тачке, с бумажной лентой.

Наркота, шмары, конкуренты – хорошо все, но... не главное это. Мелочь, работенка для “шестерок”. Потому что главное у англичан, которые ставят на все и везде (скачки, гольф, крикет, собачьи бои, тараканьи бега...), а в особенности в Лондоне, – это ФУТ-БОЛ! Самый натуральный “соккер”. Вот где вертятся пресловутые “реальные бабки”. Чем только не приходится нам заниматься в спортивной сфере... Мочить всю команду соперников прямо на стадионе или подрывать из базуки их автобус по дороге на матч, выслеживать на улицах и выводить в расход лучших игроков и вратарей. Чем не какой-нибудь там “Football Manager 69”, а? Что делать, если надо умыкнуть крупного политического деятеля, а он и носа не кажет за пределы своей надежно охраняемой резиденции? Да конечно, перехватить его, когда он направится на ФУТ-БОЛ! Подменим лимузин, и политик наш.

Такие подонки, как братья Криспы ну не могут нас не подставить. Ничего, есть куда расти – спецслужбы готовы взять под свое крыло талантливого парня, даже если он всего-лишь ошибся машиной. “Доброе утро, агент Темплар!/Мистер Чемберс, уже кончили развлекаться со своими дамочками?” Дело в том, что обнаружены две нехилые теневые организации – “Сикрет Сервис” и тот ее аналог, что имеет несчастье знать агента Пауэрса. Первая серьезна, как похороны принца Уэльского: пепельные “Бентли” на каждом углу (“вас ждет машина, агент Темплар!”), никакой полиции на хвосте, коварные германские агенты в качестве противников. Зато вторая – ходячий комикс. Сверхпатриотичный “Свингер”, в который Джеймса Бонда не затащили бы и под дулом пистолета, беспрестанные шпильки и подколки со стороны начальства, сверхгадкий сверхбезумный сверхмегазлодей... Это по его воле вдруг оказываешься за рулем грузовика с огромной ядерной боеголовкой, на которой тихонько тикает таймер! А на улицах между прочим вечный час пик. Если уцелели, то хватаем базуку и открываем огонь по бензовозам, дабы вырваться со сверхохраняемой сверхсекретной базы прямо в центре Сити.

Бриллианты остаются навсегда

Но не подумайте, что жизнь в Лондоне – сплошные спецзадания и веселье. Еще по исходному GTA мы поняли, как может быть скучна, однообразна и монотонна нелегкая работа рядового братка: бесконечные перегоны тачек, возня с курьерскими чемоданчиками и минированными машинами, вышибание дури из всех встречных прохожих, от докера до ветерана второй мировой, ругающегося чужим матом с сочным, далеко не оксфордским акцентом. Ни одного ограбления банка! Только раз попалась работенка с бронированным инкассаторским автомобилем... И сразу полиция на хвосте. У здешних “копперов” тактика другая, чем у наших копов, Винсент. Они не перекрывают главные улицы, а окружают тебя со всех сторон, перегораживая пути отхода. И хорошо, если у тебя есть танк под рукой...

В общем, здорово! Тот самый GTA, который “Левая резьба”-97, ничуть не изменившийся и не постаревший, нежно любимый и хранимый в памяти. London 69 – это повод вспомнить и заново оценить, а “ретро” – старые машины, параллели с соответствующими фильмецами, колоритный “СТЭН” и телеграфная лента вместо пагера – ничуть не хуже любой другой псевдоэкзотики (даешь мишн пак #2 в Буэнос-Айресе! Нет, лучше в Рио-де-Жанейро... Или в Помпее, в день извержения!). К тому же на вопли заламывающих руки мам и пап, не желающих, чтобы их детки выросли истребителями наркотолкачей, можно спокойно и рассудительно ответить, что GTA – игра историческая, позволяющая лучше понять непростые нравы той эпохи, обнажить вопиющее социальное неравенство беспросветных ужасов жизни в трущобах Майл Энда и зажравшейся лицемерной аристократии Вестминстера, обличить коррупцию в коридорах Парламента и мошенничества в тотализаторе... а потом взять базуку и разнести их всех к чертям собачьим!

P.S. Большое спасибо Квентину Т. за любезно предоставленные цитаты...



СТРАТЕГИИ

EN ATTENDENT COUSTEAU

Жизнь в поисках ориентиров



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО

Раньше слово “колонка” ассоциировалось у меня исключительно с изуродованным названием так и непрочитанной новеллы О.Генри и мудрым колумнистом, с каждым годом занимающим все большую часть отведенного под фотографию пространства. Теперь колонка — это моя жизнь, праздник каждый месяц, круговорот тем и радость открытий. Колонка майского номера изначально посвящалась катастрофе с Tiberian Sun. Игра, как показала аудиторская проверка, существует пока только в воспаленном сознании главного дизайнера, который вот уже два года прячется в Тунисе от своей совести. Увы, формат этой истории не годится для игрового издания, а потому давайте поговорим о другом. О маяках.





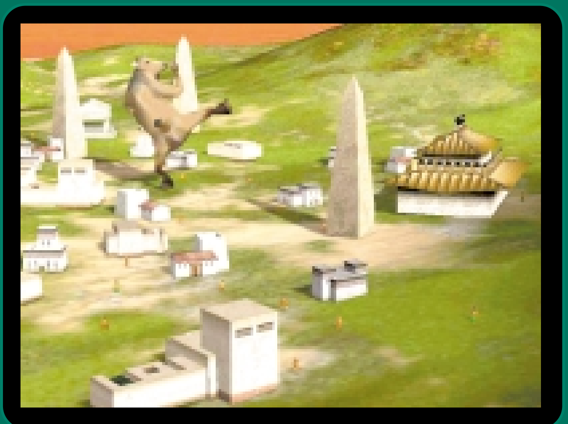
Эта теория возникла давно, когда я любил игры больше велосипеда и всерьез полагал, что дополнительные 2 мегабайта памяти могут сделать меня счастливым человеком. Суть теории сводилась к тому, что компьютерная игра в законченном виде никакой ценности из себя не представляет. Это всегда нечто чрезвычайно несовершенное, всегда компромисс между размахом фантазии автора и его же умением программировать, объемом чьего-то кошелька, и прочая, прочая, прочая. Нет ни одной игры, которая рано или поздно не обнажила бы свою абсолютную несостоятельность.

Но стоит ли по этому поводу вообще в них не играть? Конечно, нет! Потому что главное в играх вовсе не сами игры, а их постоянный поток. Положительная производная. И одна из самых тонких и волнительных составляющих этого процесса – ожидание игры. Настоящий игроман всегда чего-то ждет. Люди даже группируются по типу ожидаемой игры. “Я жду. Я так ждал, а она... Но теперь я буду ждать...” Возникают стихийные форумы и IRC-каналы, на которых вполне серьезные люди занимаются совместным ожиданием. Я сам, признаю, провел полный цикл ожидания Master of Orion 2 на фанатском сайте 14-летнего паренька.

“Ты чего ждешь? StarCaft. А я не жду StarCraft. Почему?! Не жду, и все. Ну его... Я жду Diablo 2”. Не ждать игр совсем способны только особенные игроманы медитативного склада. Они не читают журналов и чаще всего берут игры у соседа Василия. Это счастливые, полноценные люди, которые, однако, не представляют для науки никакого интереса.

К чему все эти рассуждения? Вот к чему. Недавно я озаботился поиском ориентиров. Что я жду? Напрягшись, насчитал с десяток игр. Затем убрал все RPG, action, перепевы Rainbow Six, прочие “кроссбридеры”, к стратегическому жанру серьезного отношения не имеющие. Осталось... не скажу сколько. Испугался. Напряг память. Порылся внутри своей головы, вытаскивая на свет божий какие-то ржавые консервные банки, башмаки, готовые принять кашу, и старые номера “Юного натуралиста”. Один мусор. Нет, есть, конечно, впереди маленькие маячки, островки света, отмеченные оригинальностью и талантом, но вот такого, чтоб через океан, Маяка не обнаружилось.

Маяки наши – архитектурные образования весьма странные. При ближайшем рассмотрении эти пост-



ройки большого воодушевления могут и не вызвать, а стоит чуть повернуться к ним спиной – и вовсе разрушатся. Как правило, Маяк – продолжение очень популярной игры, или очередное творение признанного гения. Раньше хорошо было закончить рецензию на игру X таким макаром: "С нетерпением ждем X-2!". Теперь так никто не пишет. Поток X-2, X-3, HoMM4 и X-COM 5 нам обеспечен до самой пенсии. Но некоторые из смутно ожидаемых выйдут через годы, а Маяк нужен сегодня и сейчас.

Я оглянулся по сторонам: все люди вокруг увлеченно что-то ожидали. Их существование было полно смысла. Я расстроился и стал ждать Black & White.

Не сотвори...

И правда, к чему? Знаете, как им трудно, кумирам? Что не игра, то шедевр, и что не идея, то золото. Питер Молинье, "британский Сид Мейер", отец-основатель Bullfrog, главный придумщик "симулятора бога", автор Syndicate и Dungeon Keeper. В 1995 году он продает Bullfrog Electronic Arts, а через два года и вовсе покидает компанию, начав все с нуля. Ситуация с Lionhead Studios в точности копирует происходящее в свое время с Firaxis. Внимание журналистов, всеобщее ожидание чуда. Сейчас за спиной Firaxis – две игры, которые НЕ потрясли мир, а Lionhead с белоснежной репутацией – идеальная площадка для строительства огромнейшего Маяка. Может быть, B&W ожидает вежливое забвение, а может быть – вечная память. Сейчас мы займемся строительством, детали не важны. Концепция так и сверкает новизной, каждая идея кажется блестящей, а наше общее с игрой будущее – светлым.

And no religion too

"Этот прекрасный мир полон водопадов, деревьев и гор. Здесь живут племена маленьких человечков. Эти люди совершенно счастливы – они не знают голода и злобы, не имеют никакого представления о добре и зле. Так будет продолжаться, пока не произойдет Катастрофа – пока ВЫ, игрок, не вступите в игру". Так сам создатель любит начинать рассказ о своей игре. Да, Black & White начинается, когда мы приходим в игру. Можно сказать красиво: эта первая игра, которая отражает характер играющего, а не заставляет его следовать заранее придуманным правилам. Можно все опошлить и сказать, что Black & White – это смесь Populous, Magic Carpet и Dungeon Keeper.

Несколько конкурирующих божков, мы среди них, изо всех сил пытаются произвести впечатление на местных жителей. Зачем? Каждое племя хранит секрет определенного магического заклинания, чем больше племен мы контролируем, ты сильнее...

Поставить людишек на свою сторону можно по-разному. Кто-то спасет заплутавших жителей из лап дикого льва и станет для них ангелом-хранителем. Другой спалит пару-другую построек для острастки. Оба способа игры имеют свои достоинства и недостатки. Вы же просто можете быть самим собой. Окружающий мир, благо, что целиком 3D, будет меняться под вашим влиянием. Выигрывает тот, кто убедит окружающих в своей правоте. Забавно, но, право же, ничем по большому счету от Populous не отличается. А Populous, да простят меня миллион купивших игру человек, на Маяк-99 не тянет. Может быть, B&W имеет похвастаться чем-нибудь еще?

Всякие звери

Имеет. В игре будут звери. Чтобы защищать свои племена от врагов и, наоборот, держать своих в узде, нам нужны слуги. В качестве выразителей воли выступает всякая живность, подобранная в ближайшем лесу или на поляне: лев, обезьяна и даже корова. И тут начинается самое интересное. Подобно норнам в Creatures, наши подопечные начинают развиваться. "Вы учите своих созданий все время, независимо от того, занимаетесь с ними или нет, – говорит Питер. – Я ничего не знаю о всех возможностях моих существ. Все, что мне известно, – они будут расти и учиться". Расти звери будут, как оказалось, не только интеллектуально. В процессе общения с вами животное пройдет через целый ряд всевозможных мутаций и в итоге может достичь гигантских размеров. Хорошенько подумайте о том, где хранить корову высотой 200 метров в холке...

Впрочем, рост не самое главное. Характер важнее. Если вы будете ласковы к своему слуге, он вырастет добрым и игривым. Если вы постоянно будете ущемлять его права и наказывать, получите злобное создание. Если вы безжалостно бросите его в самую гущу сражения, оно до смерти перепугается и, кроме того, в бою может стать инвалидом.

Возможности по воспитанию не ограничиваются дилеммой "пряник – кнут". При соблюдении правильной диеты и регулярной тренировке существо растет здоровым и сильным – с мощными, скажем, бицепсами и широким костяком. Уникальная система "скелетной анимации", над которой полгода работали программисты, позволяет правдоподобно смоделировать движение любого тела, к примеру, "толстой, но сильной и очень доброй коровы, шагающей на двух задних ногах и нелепо размахивающей израненной правой... рукой". Не удивлюсь, если, взглянув на ваш зверинец, психоаналитики смогут составить ваш достоверный психологический портрет...



Всего в B&W будет 27 различных созданий и, как вы уже поняли, бесконечное количество всевозможных модификаций. Каждое существо – свой стиль игры. Лев так и рвется в бой, требуя от вас агрессивной манеры. Корова... что делает толстая добрая буренка? Наверное, то же, что и худая злая, – ест траву? Впрочем, время покажет. Во время боя игрок имеет право управлять своим животным самостоятельно, а может доверить контроль AI, занявшись гораздо более интересным делом – сотворением всевозможных заклинаний. Кстати, вы уже слышали о том, что в B&W не будет интерфейса вообще? Точнее, им станет все игровое поле: для сотворения заклинания его достаточно будет бросить в нужное место, а чтобы подвинуть карту, придется взяться "рукой" за нужную точку местности и подтянуть ее к себе...

Говорящий multiplayer

Многопользовательский режим, задуманный в B&W, если и не потрясет устои, то народ развеселит – точно. В одном из многочисленных multiplayer-режимов игроки, представленные собственными зверушками, будут все вместе расхаживать по некой виртуальной арене, болтать, ссориться, мириться, влюбляться и (потом?) убивать друг друга. Общению поможет новая система трансляции текста в живую речь, нечто вроде того, что мы видели на "Микроше", только круче.

Забавно, что по одному внешнему виду вашего противника вы сможете определить стиль его игры. Если, допустим, перед вами здоровенный накачанный лев с отрубленной рукой, то совершенно очевидно, что его хозяин – большой любитель подраться и совсем не владеет магией.

Персонажей, выращенных в одиночных миссиях, можно будет "помещать" в многопользовательскую среду, а затем "забирать" обратно. Одиночный уровень, "подключенный" в сетевую игру, продолжает жить своей жизнью вместе с его героями в рамках большого мира. Выйдя из multiplayer-игры, вы уже не получите ту же карту местности и "животное", с которыми начинали играть.

Набор констант, определяющих мир Black & White, будет открыт для редактирования всем желающим. Вы сможете, например, полностью поменять всю физику игрового мира, обнулив значение в ячейке "гравитация". Кроме того, стандарт искусственного интеллекта и описание существ также не будет секретом. Все желающие смогут написать собственные модули AI на любом языке и подставить их в виде dll-файлов в игру. Найдутся ли желающие? Почему бы и нет, если игра обретет настоящую популярность...

Вот такой маячок... Вариант почти беспроигрышный. Срок выхода – Рождество 1999 года, но, наверняка, опоздают. Вспомните, что было с Dungeon Keeper. Одно точно – игра выйдет обязательно, а значит – ее можно ждать. Время пошло.



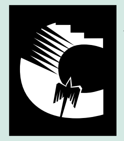
Развеселая компьютерная игра Constructor, названная каким-то острословом "симулятором прораба", умерла в забвении не так быстро, как я думал. Народ по достоинству оценил возможность выращивать будущих жильцов на специальных фермах и другие революционные нововведения. Борьба со здравым смыслом продолжится во второй части — на подходе Street Wars.

ПО ПРОЗВИЩУ "БЫК"

STREET WARS

Разработчик	Studio 3
Издатель	Infogrames
Официальная дата релиза	май 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.studio3.co.uk
Объем демо-версии	39.3 Мбайта
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, SVGA

•Олег Хажинский•



Существует определенный пласт игр, писать про которые я не люблю. Такие, знаете ли, крепкие середняки без особых амбиций. В них не за что уцепиться порядком затупившемуся журналистскому перу: нет ни глобальности, ни обжигающей дыхание новизны, ни трехмерных кусков мяса, ни святой простоты, из которой произрастает культовость, ни даже какой-то оригинальной идеи. Такой игрой невозможно бредить, и даже плюнуть на нее не получается — не за что.

Constructor, на мой взгляд, из таких. Детский строительный симулятор в очень реальном времени, сделанный по мотивам Bullforg'овских Theme Park и Theme Hospital. Игра далеко не простая, временами очень даже сложная, с обилием черного, но не смешного юмора. Добротная такая игрушка, вполне годится для интеллектуального уничтожения свободного времени в отсутствие других столпов жанра, вроде Rollercoaster Tycoon или Tanktics.

Ее вторая часть, благополучно избежавшая названия Constructor 2, как две капли воды похожа на предшественницу. Не изменились ни идея, ни графический "движок", ни интерфейс, ни даже отвратительная привычка художников лепить лица персонажей из эллипсоидов вращения. Но... Отличия будут состоять из десятков маленьких "но"-нововведений, исправленных ошибок и одного большого "НО". Смакование маленьких отложим до рецензии, большим похвастаемся сейчас — мы теперь не прорабы, мы гангстеры.

Не кипятитесь, tenant

Прошло то время, когда постояльцы рожали жителей новых домов по нашему заказу. Теперь они рожают чернорабочих и бандитов. У гангстера-домовладельца, в игре называемого смутно знакомым словом tenant, среди прочих параметров есть характеристика breeding. Оккупировав дом, домовладелец-бандит начинает собирать с жильцов ренту. От денег можно отказаться, и тогда жильцы начинают рожать. По выбору — рабочих или бандитов, всегда мальчиков. Период беременности у жильцов самый разный и во многом зависит от способности домовладельца к оплодотворению (вы уж простите меня, но из игры правило не выкинешь). Совсем маленькие тенанты, уже скользкие, но еще сморщенные, покидают родной дом и бегут в свое гангстерское логово.

Уровень порожденного гангстера зависит от наличия в родном доме духовки. Без шуток — произведите на заводе духовку, доставьте ее в здание и нажмите кнопочку "апгрейд". Уровень тенантов обязательно повысится. Вместе с уровнем растет и наглость. Домовладельцы начинают требовать еловый сад у себя под окном, станцию метро у калитки и другие излишества, которые появятся только в полной версии.

Одна радость — конвертнуть трех рабочих в боевика (процесс сопровождается эквивалентом русского звука "чпок") и отправиться косить конкурентов из автомата "Томпсон". К сожалению, демо-версия не дает нам в полной мере насладиться деконструктивной частью игры, заставляя покупать земли, строить дома и развивать индустрию. Сколько можно. EXE

[1]

[2]



[1] Все будет шито-крыто, бабене...
[2] Эта забегаловка тоже приносит нам деньги.

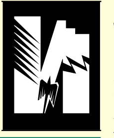


ЛОВЛЯ НА ЖИВЦА

“АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ”

• Матвей “Hate” Булохов, Игорь “BioLogIn” Бугаенко •

Эксперимент по воздействию “Аллодов-2” на морально и физически неподготовленного к этому человека (меня, Матвея. Кстати, здесь и далее ему, Игорю, слово дается только после предварительной его, Игоря, ремарки. — М.Б.) удался. В свое время, поглядев немного на “Печать тайны”, я проявил по mercy и благополучно ее uninstall’ил... Прошло довольно много времени, и вот в мои культяпистые попадает продолжение...



тут что-то сыграло свою роковую роль (а может, кто-то, например BioLogIn с Broad Sword’ом 4D6 у моего горла, пересказывающий сюжет “Печати”). Побегав всего полчаса по первой карте “Повелителя душ”, я уже знал, что третьим Heroes в ближайшее время придется серьезно потесниться, а “Старому Крафту” и вовсе — сделать дяде ручкой (не навсегда, конечно, “Старый”!).

So You want to be a Hero

Первое, на что обращаешь внимание, — процесс генерации героя. (Неофит! Я бы начал, хоть это и не менее банально, чем твоя генерация, с великолепной заставки... Впрочем, и эта банальность уже фиксировалась лощеными страницами УЧУ — см. .EXE #2’99. — **И.Б.**). Тихо!.. Несмотря на то что базовых характеристик немного, они влияют на кучу второстепенных (но не менее важных для молодого героя) параметров. Так что, увидев “всего” четыре изменяемых, не спешите вешать на “Аллоды” ярлык “Diablo-клон” или доставать из пыльного шкафа Dark Sun — The Shattered Lands. “Нивал”, выковавший свою RPG-систему специально для “Печати тайны”, естественно, не отказался от нее и в “Повелителе”. Поэтому желающие поиграть магом, одетым в full plate mail AC24, попрежнему отдыхают. В “Аллодах” предоставляется выбор из двух классов (маг/воин), маги могут ТОЛЬКО творить заклинания, воины пользуются исключительно “физическим” оружием. Более того, маг даже не станет носить на себе воинские доспехи. Поначалу это кажется абсурдным, но потом понимаешь разумность такого приема — авторы заставляют нас “работать” всей партией, а не одним перекачанным героем. И если вы в начале игры предпочтете воина — то первый встреченный вами попутчик окажется магом (и наоборот). По ходу игры подобная кооперация проявит себя с лучших сторон не раз и даже не два.



[1] Друиды явно ошиблись, пустив нас на свою святую землю. А мы только что книжку с fireball’ом купили...

Кое-что, впрочем, изменилось: так, у воинов упразднена возможность выбрать основным навыком стрельбу, а у магов — Астрал. Мелочь? Не думаю: эта трансформация, вполне возможно, повлечет за собой коренной пересмотр стратегии игры...

Заклинания были серьезно перетасованы и обновлены, что, по всей видимости, делалось в последний момент, потому что даже в документации отражены не все изменения. Так, например, “Исцеление” и “Магический щит” присутствуют теперь в Астрале и даются любому магу с самого начала вместе с базовым spell’ом выбранной стихии.

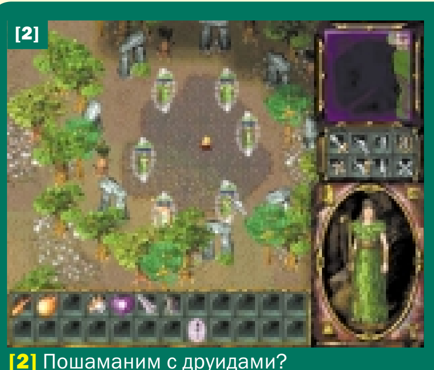
И еще одно (для тех, кто вовсе пропустил “Печать тайны”): в “Аллодах” у героев не бывает уровней, но система развития персонажей сделана весьма гибко. “Прокачиваются” те умения, которыми человек пользуется часто, а остальные параметры (жизнь/мана) тихонечко растут с опытом. Одним словом, если воздушному магу очень захочется побаловаться fireball’ами, никто не будет против — кидайтесь на здоровье, и после некоторой тренировки вы сможете поспорить в этом искусстве с настоящими огненными профи.

Аллоды — острова в Астрале

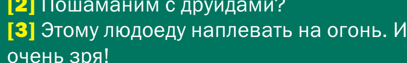
В “Повелителе” наличествуют три города: знакомый по первой части Плагат (в котором вам не дадут надолго задержаться), восточный Кааргс угарнейшим “барменом”, в наглую раскуривающим кальян, и друидский, в лавке которого не бывает приличных доспехов, но зато есть очень неплохие луки.

Школы, подкачивающие умения героев за деньги, судя по всему, закрылись на переучет или просто очень удачно замаскировались. Но таверна, а точнее, ее посетители, приятно удивили: диалоги написаны с душой и создают нужную атмосферу перед заданиями. К тому же очень, очень профессионально озвучены (редкость это, потому и особо напираю). Чего только стоит попрошайка, сидящий на ступеньках таверны в Каарге!

Слишком знающие люди пугали менее глубоким ("глубже, чем в "Печати"!") сюжетом. Напраслина. Заявляю ответственно: затягивает. Лишь неимоверным усилием воли я заставлял себя отправляться на всякие вспомогательные задания, тогда как культяпистая (вкупе с курсором) так и тянулась выбрать основную, чтобы получить еще одну порцию недурно закрученного сюжета. Сюжет, диалоги в таверне и во время миссий, сами миссии – все целостно и в одном стиле, все без фальши, и ближе к концу собирается воедино, держит тебя у экрана и отпускает только после просмотра финального видеоролика.







[2] Пошаманим с друидами?
[3] Этому людоеду наплевать на огонь. И очень зря!

Междумордие и все-все-все

Управление создает двойственное впечатление: с одной стороны, все в меру удобно – группы, раскладка клавиатуры, идти готовым к атаке по Ctrl, просто идти по Alt, макросы F4-F12 на spell'ы или item'ы, автокастинг не только для лечения/брони/благословения, но и для любого боевого заклинания (назначается по Ctrl+A). С другой – несмотря на огромное количество "фишек", некоторые работают не так, как хотелось бы.

Ситуация: воин и два мага встречают синего людоеда. Воин вылезает вперед и начинает валить врага, один маг его лечит, другой – шибает ogr'a молнией из посоха. Тут я осознаю, что один маг с лечением не справляется, и срочно необходимо освободить руки второму, чтобы и он принимался за врачевание. Выбираю мага и начинаю судорожно давить на F5, дабы положить палку в рюкзак, почти ломаю клавиатуру, и... воин под радостные всполохи молний успешно умирает.

Суть в том, что макросы, повешенные на оружие, только ВКЛЮЧАЮТ его, но НЕ выключают. На мой взгляд, это серьезное упущение. Интересно, какая светлая голова додумалась сажать "горячие клавиши" на кнопки F? А какие еще, спросите вы? Ну, хотя бы QWERTY. И вообще, если уж на то пошло, дайте нам возможность самим назначать клавиши! Чем мы хуже жалких аркадников? Им можно "customize", а нам?!

Графический "движок" – тот же. Не уверен, что он уже не устарел, однако работает игра быстрее. Улучшилось также динамическое освещение (леса очень красиво горят ночью), монстры радуют плавными движениями, и все это без привычных по первой части "запинок".

Они, родимые (замена на поле)

Сказав это, Матвей запахнул плащ, кастанул protection from water (water magic – 90) и углубился в укрытый ядовитым туманом эльфийский лес, а я (Игорь) остался наедине с оставленной на финал баночкой дегтя. Что ж, ворота ждут.

"Ваш начальный запас единиц равен нулю" – это из документации. Несмотря на серьезный (не в пример "Печати") beta-testing, в игру прокрались баги и глюки. Монстры (и герои!) порой так увлекаются тактическими перестроениями, что забывают об идущей битве. Дальше – больше. Встреченная (и угощенная пятком fireball'ов) зеленая гарпия сбежала в угол карты и, подлая, не желала оттуда выходить. Попытки вернуть беглянку, приманивая ее разгуливающим без доспехов героем (так называемая "ловля на живца"), успеха не возымели.

В другой раз моя партия погналась за летучей мышью. Бедное животное так испугалось, что удрало с карты (за ее верхний край) и не вернулось. Разгоряченные погоней герои проследовали за ней, прихватив по пути отряд из нескольких скелетов, и вернуть их в родное измерение удалось только благодаря тому, что вся партия была "подвешена" на горячую кнопочку "3".

Но это все мелочи, ибо лечится патчами. А теперь поговорим о том, что ими не лечится (кажется, крылатое выражение Г-на ПэЖэ). Ничем не лечится, ибо кочует из первой части в продолжение, система триггеров. Может быть, для американцев в "Rage of Mages"-варианте и годятся разложенные по тропам "event'ы", но в России по дорогам ходят только дураки.

В результате всеобщий зубовный скрежет и тяжкое умопомрачение по поводу "почему я дошел до этой деревни, а ничего не происходит?", или "где же этот чертов Демон?!". Потому что вы, батенька, в деревню вошли через лес, ибо на больших дорогах – правильно, большие неприятности. Но там (на дорогах) еще и заветный триггер, после которого с вами наконец поговорят (или побьют). Такие дела.

Но. "Все недостатки "Аллодов" – следствия их достоинств. Игре просто тесно в рамках своего странного жанра, она способна на большее, чем 30 миссий и мультиплейер..." – помните? Это .EXE #3'98, рецензия на "Печать тайны". И теперь, спустя год, ощущение то же – мало. Хочется играть и играть, а подлая игра заканчивается. Чувствуешь себя ребенком, у которого взрослые дяди отбирают игрушку... EXE





ЖЕСТЯНЫЕ КОРТЕСЫ

MACHINES

• Андрей Ом •

Редкий в нашем жанре случай — игра, демо-версия которой (см. .EXE #2) не оставляла никаких надежд, вдруг пришла в себя, расправила крылья и совершенно неожиданно прочно угнездилась на винчестере автора этих строк...

ричем Machines не сильно изменились со времен демо – те же три вида, одинаково неудобные в обращении, тот же радостный "тормозизм" на P200 с Voodoo 1 и 40 Мбайтами RAM, та же безобразная тупость наших подчиненных (предположение, что роботы оснащены Windows, высказанное мной в "Первом взгляде", переросло в святую уверенность). Но...

Rage against the machine

Вы, конечно, будете смеяться, но в этой RTS довольно стильный сюжет: человечество сгинуло еще в 2545 году (о причинах не сообщается, да и какая разница), но программа космической колонизации – нет; через тысячу лет после гибели своих создателей легионы железных конкистадоров продолжают выполнять заложенные в них программы.

Это, конечно, не Arm vs Core, но тоже цепляет. Почему-то приятно, что сотни машин сражаются не за Спасение Человечества От Страшной Угрозы, а просто так, без причины. Вообще, надо сказать, с атмосферой здесь все в порядке. Одна музыка чего стоит – прекрасный абстрактный ambient, жаль, анонимный. Да, и еще. Местное интро – произведение искусства. Смотреть однозначно. Слушать лучше в компании с сабвуфером: местный 3D-звук – это что-то невообразимое.

Еще одна вещь, за которую хочется по-мужски обнять Acclaim и Charybdis, трудно выражается словами. Эпичность, понимаете... Вот эти бесконечные побоища на мертвых планетах... В это хочется играть и играть долго. Что тоже приятно, играть СЛОЖНО. Именно так. Прописными буквами.

Другое дело, что управляется все это весьма коряво. Вид из глаз никому не нужен, потому что в сколько-нибудь серьезном сражении средний робот живет минуту-полторы, к тому же перемещаются они очень медленно, а некоторые по-прежнему путаются в собственных многочисленных ногах. А, нет, помню, использовал как-то я этот вид. Выманивал вражескую технику из-за какого-то угла. Пристрелили, конечно, моментально... Вид, условно говоря, сверху, по какой-то мистической причине наотрез отказывается вращаться, зато охотно масштабируется. Зверски неудобно. Ну и свободное положение камеры – в нем легко сражаться, благо авторы вняли моим мольбам и разрешили отдавать приказы сквозь рамки. Зато невозможно строить и перемещаться по собственной базе, потому что камера цепляется за все углы.

Мало способствует душевному здоровью и поведение наших жестяных друзей. Обычным делом у них считается самовольно поскакать (местные Reaper'ы, как заметил наш арт-директор, похожи на скрэбов из Abe's Exoddus) навстречу вражеской армии и, разумеется, получить свою порцию ракет, пуль и всего такого прочего. Кнопочка "Stand Ground" не очень помогает: у противника есть такие мерзкие коробочки на колесиках и с огромной базукой на спине, дальность поражения которых больше, чем у наших вояк... Словом, наши взрываются пачками, но с места не сходят.

А ведь есть еще и сражения внутри помещений, когда подопечные начинают демонстрировать такие чудеса pathfinding'а, что хочется устроить им повальный self-destruct (есть и такая кнопочка...), чтобы не надрывались без пользы.

Цветомузыка

Вот тут наворачивается скупая слеза. Дожили все-таки. До момента, когда сегодняшняя RTS выглядит красивее



[1] Пограничная стычка. [2] Сражение в здании.

вчерашнего голливудского блокбастера. Видите скрины? Так вот, это еще минуты затишья. А представляете, что там творится в динамике, когда штук 20 Wraith Reaper'ов разносят вражескую турель светящимися зелеными молниями! А чего стоит момент, когда на родную базу из-за горизонта наступает несколько чудовищных, размером в два наших строения, роботов-гигантов... Это похоже на классическую сцену, когда Империя наносит ответный удар по базе повстанцев на планете Хот. Только за эти моменты игре можно простить и безжалостные тормоза, и тупоголовость юнитов. Вообще, надо заметить, стратегия, в которой место стычки можно определить по вспышкам и зареву на горизонте, заслуживает внимания. Но! За все надо платить. В нашем случае – тормозизмом. Кстати, игра идет и без ускорителя, не сильно теряя в своем обличье, но редакционный PII-450 128 Мбайт RAM тянул ее в таком виде не очень охотно.

[4] А меня зовут "Конец Всему"...
[5] При помощи Pentium II и Voodoo 3 игра просто преображается...

Между прочим бой действительно похож на бой: и наши, и вражеские агрегаты периодически промахиваются, лучи улетают куда-нибудь в небо, взрывом может зацепить стоящего рядом – словом, все как полагается.

И еще. Каюсь, обвинял огульно. Рельеф имеет значение! Атаковать вражескую базу на сколько-нибудь высокой горе – жуть невообразимая. А местность, надо заметить, здесь весьма пересеченная...

Кстати, некоторая мультяшность роботов (например, у каждого из них на лбу имеются круглые задумчивые глаза в количестве от одного до шести штук) почему-то не раздражает и вполне вписывается в общий стиль. А вот огромное количество возможных сооружений и юнитов, добрая половина которых не используется вообще, как раз злит. Так, например, роботы класса grunt не используются НИКОГДА по причине их медлительности и слабосильности, но в меню строительства красуются добрых три их разновидности. Точно так же и со зданиями – не имеет никакого смысла строить просто Academy, когда можно сразу построить Advanced Academy на двадцать рублей (ну, ресурсов) дороже. Что ли, апгрейды бы какие-нибудь придумали...

Небольшой хинт по ходу действия – чтобы начать research, в здание нужно загнать Инженера, а лучше нескольких. Создания эти очень медлительные и весьма тугодумные, поэтому рекомендуется быстренько вселиться им в головы и направить на путь истинный.

И вот еще что. Трехмерный звук в Machines пленил мое сердце навсегда. Прогуливаясь в образе колченогого Reaper'а по окрестностям, я услышал слева уханье и лязг, начал разворачиваться, получил слева же, судя по звону и грохоту, порцию свинца из вражеского Vulcan'а и благополучно взорвался. Класс!



[3] Обратите внимание на "модные" кубические рамки вокруг наших юнитов.

И о погоде

В этом месяце игру в Malkari (см. рядом) приходилось перемежать с "Машинами". Попробуйте – интересный психоделический опыт...

Итого: в общем, вторично, конечно, но с этим ничего не поделаешь. Не без недостатков, и серьезных между прочим недостатков, но – безумно красиво, очень сложно, атмосферно и увлекательно. Вот и сейчас, дорогая редакция, извините за неровный почерк, созрела одна идея: а что если в десятой миссии выдвинуть линию обороны вперед, усилить ее парой-тройкой ракетных установок и начать массовое производство Knight'ов?.. Пойду попробую...

Пока "четверочка". В основном за отвратительное управление. Machines 2 получат "Выбор", точно вам говорю!





АДДОН ЧТО НАДО

RAILROAD TYCOON II: THE SECOND CENTURY

• Михаил Калинченков •

Аддон что надо пошел, однако. Говорю, все больше аддон на сиквел смахивает в последнее время. Чего? На русском, каком еще. Геймплея давно не нюхал? Короче, для непонятливых: догонялка к Railroad Tycoon 2 вышла. Называется "The Second Century". Там и про нас есть, носителей великой русский языка. Так что милости просим, гости дорогия...



Время бежит, страшное дело! Кажется, еще вчера все только затеивалось: первый паровоз, первые шаги будущих монополий-гигантов, таинство плетения паутины рельсов и шпал. И вот опять — все с начала. На этот раз создатели решили немного пофантазировать, лишь на короткое время окунув нас в знакомую обстановку XX века, а затем стремительно бросив навстречу неизведанному будущему. "Второй век" получился крупнее своего предшественника. Целых три этапа по шесть сценариев в каждом... Недовольных, пожалуй, не будет.

Умри, фашист!

Итак, 1930 год. Именно отсюда стартует первый этап — World War II/Aftermath ("Вторая мировая и послевоенный период"). Лично мне больше по душе именно это время. Наверное, из-за своей экстраординарности. Война внесла серьезные коррективы в развитие железнодорожного транспорта, вынудив "трудиться на победу" (за Германию поиграть не дают). Два сценария больше похожи на классический варгейм в реальном времени. К примеру, в Mother-Russia основным занятием игрока станет переброска войск в находящиеся под угрозой оккупации области СССР. Нельзя ни покупать поезда, ни строить станции и пути. Есть составы, есть рельсы, и ваша задача — всего лишь остановить вторжение фашистов. Каким образом? Объясняю.

У каждой области есть параметр Strength, наш и немецкий. Если последний перевесит, область считается захваченной и возврату не подлежит. Чтобы этого не случилось, необходимо перебрасывать войска, амуницию и технику в наиболее горячие точки, таким образом поддерживая приоритет Советской Армии. Необычно и интересно. Никакой заранее спланированной стратегии здесь нет, ибо приходится каждый раз переставлять маршруты составов, плюс учитывать их "случайные" поломки (еще бы, если "топить" на полную, ни один локомотив не выдержит)... Самый захватывающий сценарий, на мой взгляд.

Этап номер два — Postwar Boom. 1950 год. "Бум" железнодорожной промышленности. Появление дизельных локомотивов и, попозже, электровозов (этап заканчивается в 2005 году). Выжить без знания экономики с мощными конкурентами практически невозможно. Прекрасное времяпрепровождение для любителей играть на бирже и предугадывать новые повороты в индустрии. Впечатляющие миссии этого этапа — классический долгострой "Лос-Анджелес — Сан-Франциско"; "смычка" Англии и Франции через Канал; мюнхенское метро. Не очень сложно, зато масса удовольствия и гарантированный отдых.

Наконец, самый футуристический этап — GeoCore. 2005-2030 гг. По мнению разработчиков, именно в первой трети следующе-



[1] Не бойтесь, летать мы не будем. Никакой авиации. [2] Хрупкий баланс. Фашисты наседают.

го тысячелетия случится предсказываемое учеными глобальное потепление. Начнут таять ледники полюсов, американцы (штатники, конечно) будут ходить по колено в воде, Средиземноморье, напротив, пересохнет, а Антарктика станет многообещающим агрокультурным центром. И все шесть сценариев мы будем восстанавливать порушенную промышленность, отчаянно пытаясь не утонуть в этом новом бестолковом мире (по-другому его не назовешь, хаос да и только). Опять придется переучиваться.



[4] Холодная война. Русские делят Германию.
[5] 1946 г. Просто уйма локомотивов...

Такой вот "Второй век" получился. Тенденция: большинство сценариев обладают массой ограничений – в отличие от оригинала, где мы наслаждались полной свободой. То на бирже играть нельзя, то строить не моги. Короче говоря, играть стало значительно сложнее. Впрочем, сложность эта со знаком "плюс" – разработчики, одной рукой установив массу ограничений, другой добавили новые стратегические элементы. Какие?

Ветер перемен

Черт с ними, с новыми ресурсами и зданиями! Перевозки войск, техники и спиртных напитков (да, теперь тут есть distillery!) осложняют жизнь куда меньше, чем новые "фишки", изобретенные, наверное, очень талантливым человеком.

Думаю, все испытывали трудности с доставкой товаров в пункт назначения, где эти товары не требуются. Теперь мы можем указать, что делать с ненужной продукцией: выгрузить на станции и забрать потом, или оставить на поезде, постепенно подцепляя к нему вагоны. Заметны изменения в планировании маршрутов?

Едем дальше. На уровнях, где прокладываемая дорога идет по диким горам (как, например, при соединении Сиэтла и Фербенкса), никто не заставляет нас гонять мощный, но медленный локомотив по прилегающим равнинам. Используем один "движок" для перевозки через горы, а затем забираем выгруженный товар составом с более быстрым локомотивом. Удобно? Не то слово. Но придется много думать и тщательно следить за поездами. Среди которых, кстати, тоже много новых.

Ну и, на десерт, строительное новшество – огромные мосты. В сценарии, где мы соединяем Францию с Англией, как раз потребуется такое сооружение. Стоят такие гиганты бешеные деньги, порядка $120.000, возводятся только по прямой и только одноколейные. Зато не надо мучиться с изобретением сумасшедших объездов из-за какого-нибудь залива, вдающегося в сушу.



[3] Нечто из будущего. Название - Geocore Plant.

Слух и звук

Отдельную благодарность стоит объявить художникам и музыкантам. Дизайн карт по-прежнему на недосягаемой высоте, не говоря уж о детализации и географической достоверности. Кстати, "зацените" родные, российские, пейзажи – похоже, создатели как следует потрудились над изучением наших краев. Наверное, даже в командировки выезжали. В Прагу. Особенно им удались березы. Канадские по сравнению с нашими – саксаулы недопиленные.





СЛОВО НА БУКВУ "М"

MALKARI

• Андрей Ом •

По весне в стратегическом департаменте скучно. Повторяйте за мной на счет раз: а-ви-та-ми-ноз. Завистливо поглядывая в сторону action-отдела, откуда доносились сочные выстрелы, рев Чужих и страшенный мат молодцов из Kingpin, мы погружались в пучину совершенно невразумительных творений, которые все как одно, по странному недоразумению, называли себя "новыми словами в стратегических играх"...



Компания Interactive Magic, вероятно, до последнего момента думала, что делает чисто онлайновую игру – именно в таком звании Malkari фигурировала в новостях. Все симптомы налицо – минималистская графика, почти никакой анимации, пошагнутость, детские системные требования. Потом решили прицепить и single-часть. В результате пациент скорее мертв, чем жив...

Нет, это не Рио-де-Жанейро...

Первое, что встречает нас при запуске М, это оглушительная заунывная музыка, призванная, вероятно, символизировать бескрайние космические просторы и прочий, как говорят буржуи, epic. Музыка остается очень громкой даже при минимальном volume. Выключаем ее сразу же и без зазрения совести...

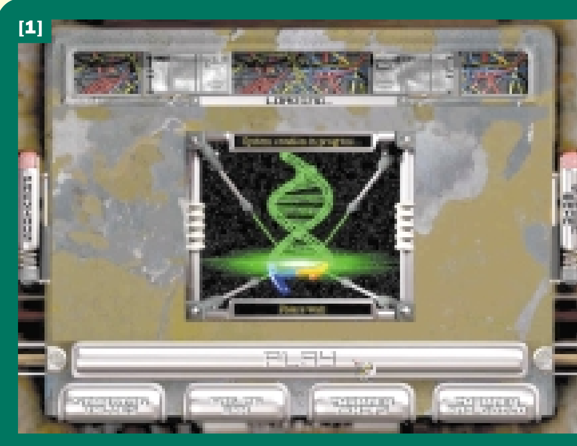
Чтобы уже сразу отсеять неверных, пару слов о графике. Ее почти нет (за исключением глобального вида с вращающимися астероидами, но о нем ниже). Анимации нет принципиально и никакой. Планетарный вид, демонстрирующий наши колонии, живо напоминает о модном компьютере нашей молодости под названием ZX Spectrum. Нет, правда. Я сам сначала своим глазам не поверил. Космические корабли выглядят этакими миниатюрными серыми козявками, которых очень трудно разглядеть даже на 17-дюймовом мониторе, особенно на фоне корявых астероидов. Словом, SMAC, которую модно ругать за однотонность, в сравнении с этим – Лувр и Третьяковка в одном лице. Кстати, один из моих астероидов по умолчанию назывался "van Gogh" (Винсент, конечно)...

Очень большие проблемы у iMagic с дизайном – о том, чтобы визуально отличить какой-нибудь легкий транспорт от тяжелого cruiser'а, и речи быть не может. Корабли совсем не запоминаются – огромный минус. Если не забыли, в свое время именно лицензия "Звездных войн" вытянула весьма посредственную глобальную стратегию Rebellion. Здесь подобный номер не пройдет.

А еще iMagic, набившая руку на симуляторах, явно постеснялась сделать игре нормальное человеческое управление. И вовсе это не пустые придирки – чтобы научиться хотя бы просто переключаться между экранами, приходится пару-тройку раз пройти Tutorial. Весело?

Кстати, особо надеяться на означенный Tutorial тоже не рекомендуется. Он частенько радует любознательных игроков надписью "За разъяснениями по этому поводу обратитесь к мануалу". Привет, любители "профессиональных переводов" и "ста лучших игр на одном диске"!

Еще одна деталь, которая легко может отпугнуть несознательных стратегоманов – предельно суровый английский язык с массой технических и астрономических терминов. Например: один раз, нажав Help (Alt + Left Click) на одной из многочисленных пиктограмм, я получил исчерпывающее объяснение из пяти слов: "This is Estimated Power Consumption". Коротко и ясно.



[1] Самый красивый экран в игре – Loading...
[2] А это называется "Экран боевого планирования".

Юный техник

У престарелых стратегов есть такая любимая забава – дизайн космических кораблей. Не обошлось без этого и в Malkari.

Имеется некоторое количество базовых корпусов и неимоверное множество девайсов для их наполнения. Причем, скажем, если мы снарядим транспорт особо мощным двигателем, то его масса не позволит разместить грузовые отсеки, и так

далее – все это наглядно отображается на зеленых схемках. То есть здесь ничего страшного, но и без особых прорывов. Едва ли не каждый ход наши ученые придумывают новые образцы двигателей и компьютеров, добавляя нам головной боли. Кстати, один из навигационных компьютеров называется “B. Gates”. Далеко, видимо, улетят отважные звездопроходцы при помощи этого агрегата...

Кстати, внешний вид корабля нисколько не меняется даже после полной замены всех его внутренних органов.

Разумеется, все свежеиспеченные корабли можно и нужно переименовывать, потому что их названия по умолчанию, состоящие из пары-тройки произвольных букв и цифр, напрочь запутывают и без того непростой gameplay.



[4] Пресловутый дизайн кораблей в процессе.
[5] А все это еще и хаотично крутится…

Единственная значимая “фича” Malkari, вращающиеся пояса астероидов, немного веселит, но не более того. По крайней мере в single-player-режиме никакого практического значения она не имеет. Кстати, в начале игры можно установить скорость вращения всего этого безобразия или отключить его совсем (не надо!).

В наших колониях заниматься положительно нечем – передвигать десятипиксельные машинки в определенные квадратики, богатые энергией или полезными ископаемыми, занятие не для слабонервных. Когда астероидов в нашем подчинении один-два, это еще забавно. А вот когда их штук двадцать, спасает только кнопочка “Auto Management”. Voila! Тепло и сухо.

Ладно. Была робкая надежда оттянуться хотя бы на боях. В том же Rebellion, на который так подозрительно похожа Malkari, для этой цели имелся особенный трехмерный “движок”... Что тут сказать... Плохие получились бои. Очень плохие. Ко всему прочему враг даже при максимальном уровне сложности явно страдает пацифизмом и всячески избегает стычек. Впрочем, возможно, так повезло только мне.

Упомянутая г-ном Хажинским в “Первом взгляде” записная книжка адмирала работает и изрядно умиляет: “Не забыть через шесть ходов начать строительство нового scout’a...”.

R.I.P.?

Пинать эту игру очень не хочется – все-таки редкий в наши трудные дни жанр, уважаемая фирма, да и процесс дизайна кораблей занятен... Но придется.

Во-первых, корявое управление и рудиментарная графика, а также никудышный общий дизайн.

Во-вторых, чудовищно сложная система клановых, расовых и прочих взаимоотношений в этой вселенной. Достаточно сказать, что население каждого нашего астероида имеет право голоса на выборах! Разбираться в местной политике муторно и непросто, и вряд ли кто-то станет этим заниматься. Хотя для меня, например, подобный недостаток является только плюсом.

[3]

[3] Планетарный вид “Здравствуй, ZX Spectrum”.

В-третьих, полнейшее отсутствие даже намека на атмосферу. Ну не цепляет этот космос и эти корявые астероиды, даже несмотря на печальную музыку.

А вот в Интернете играть легко и приятно (ничего не тормозит плюс преимущества пошаговой системы). Игр подобного жанра, судя по всему, не будет еще долго, а проходить по сотому разу MoO или Ascendancy – удовольствие из разряда психоделических. Malkari предельно открыта – можно менять все, что угодно, как в каких-нибудь Worms: устанавливать лимит времени на ход, настраивать поведение юнитов в случае опасности, изменять условия для победы и так далее.

Одно плохо, легкости какой-то, что ли, не хватает... Знакомый эффект – игра из развлечения незаметно превращается в работу. “Просветление” здесь не откроешь при всем желании, как не установишь и контакт с инопланетянами. А жаль.

Делясь впечатлениями с OMX по поводу Malkari, я услышал от него слова: “Пародия на MoO2”. А вот и неправда. Это симулятор MoO2. Если хотите, iMaster of Orion. И притом не слишком удачный.



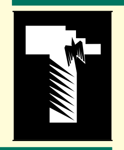


ВЛАДЫКИ МОРЕЙ

CORSAIRS

Михаил Калинченков

В первый раз Corsairs от французской команды Microids появлялись на нашем горизонте в октябре-98: та демо-версия показалась нам далекой от совершенства (и, как тогда выяснилось, от выпуска — хотя мы ждали игру в ноябре), в силу чего не смогла удивить нас ни единым штрихом. "Пиратов!" мы, что ли, не видели. Через полгода, когда мы и думать забыли о флибустьерах французской выделки, в дверь решительно постучался с толстой сумкой — и настоятельно предложил нам делиться. Своим мнением по поводу несколько задержавшегося релиза. Желательно, на двух полосах. Мол, та демо, и эта игра — небо и земля, и рассказать будет о чем...



Так уж сложилось, еще со времен Pirates!, что пиратские симуляторы в некотором роде... эээ... походовые. Игровой процесс обычно делится на скитание по пустынным морпросторам (либо умозрительному ползанью по карте, как в Sea Legends) и стычки, сводившиеся к выяснению отношений между капитанами (при этом гоп-компания головорезов, достигавшая порой нескольких сотен душ, заменялась абстрактными циферками). Corsairs в этот стандарт никак не вписываются, чем и интересны. Приглядевшись к игре как следует (благо возможность была замечательная — в Corsairs 24 миссии), я все-таки нашел в ней немало любопытных деталей.

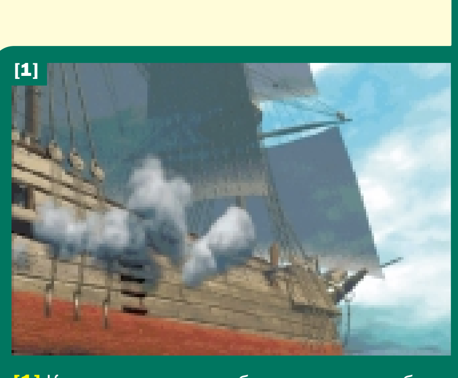
Мастера "золотые руки"

Что бы там ни говорил с толстой сумкой, игра со времен демо-версии изменилась мало, за исключением некоторых мелочей. Мы — это гордый и своенравный капитан, с каперским свидетельством во внутреннем кармане джинсовой куртки Diesel. Впрочем, пока он не настоящий пират, а так, корсар-на-побегушках у губернаторов колоний. Эти убогие личности только и делают, что гоняют нас по всей карте — то в поисках какого-нибудь жулика, то с просьбой отбить порт у противника, то еще за каким-нибудь пустяком.

Одно утешение — карты в каждой миссии разные, а поэтому вам не придется посещать одни и те же места. Более того, помимо вдоль и поперек изученных Карибов нам даровали возможность побывать в Индийском океане, повидать берега Азии и даже прогреметь у побережья Австралии.

А зачем нам миссии? Разве можно поделить соленый запах океана, приторно сладкий вкус рома и прочие радости пиратской романтики а-ля Сабатини на маленькие кусочки? По идее, в "помиссионных" Corsairs должна была безвозвратно исчезнуть целостность повествования. Но нет. Как ни странно, с прохождением каждой миссии неповторимое ощущение непрерывности происходящего сохраняется. Что ж, первый плюсик на счету авторов нового пиратского симулятора.

Пункт номер два — реальное время. Совсем реальное. А это означает, что ни секунды передышки нам не дадут. Гонка, непрерывная гонка — это вам не "Пираты!", где можно было спокойно вернуться в порт и идти пить чай. Здесь перекур возможен только после не совсем честной "паузы". Все время в напряжении, все время начеку. И это, поверите ли, игре совсем не вредит. Ибо только в подобной свистопляске понимаешь, что такое опасность, что значит последний заряд или удар шпагой. Второй плюс разработчикам, они снова выбрали верное решение.





[1] Красиво... когда-нибудь в играх все будет таким. **[2]** Пограничное поселение. Пока наше.

Там, где стоят мои корабли...

Еще свежи в памяти обещания разработчиков дать нам в управление не только корабли, но и команду, вплоть до последнего пирата. И что же? Сказано — сделано. Действительно, никто не мешает нам собрать армаду кораблей этак в 20-30, и... Последствия сложно представить. Свобода действий, так любимая виртуальными мореходами, никуда не делась, она по-прежнему с нами, однако реализовать ее невыразимо сложно. Поскольку любое нарушение международных пактов приведет к

всамделишной охоте за вашей головой. В море устремятся карательные флотилии, и вряд ли какой-нибудь порт примет вас (кроме разве что пиратского). А, интересно? Тогда вперед. В качестве пособия для начинающих разъясню, что к чему.

Корабль у нас состоит из двух частей: парусов и корпуса. По парусам и человекам стреляют, как полагается, картечью. Все остальное сносится простым бортовым залпом или зажигательными бомбами (кстати, очень эффективная вещь в борьбе с вражескими крепостями). Само собой, корабли неодинаковы, они разнятся по тоннажу, количеству на борту пушек и людей, скорости. К примеру, на корвет влезает четыре сотни человек. Как вы думаете, способен ли хоть один город устоять против такой мощи?

Люди. На мой взгляд, эти будут поинтереснее кораблей. Костяк нашей маленькой армии составляют матросы. Ребята с саблями. Иных характеристик не сыскать. С саблями, и вся любовь. Ясно одно – это самое настоящее пушечное мясо, а как им распоряжаться, знают все. Другое дело – офицеры. Их мало, но они в тельняшках. То есть с пистолетами. Два выстрела – и враг “почти умер”. Кроме того, офицеры истинные крепыши, способны по одиночке уложить до трех человек (если повезет). Ну а капитан и вовсе самородный киллер. Мало ему огнестрельного, так он своей шпагой укладывает десяток в одиночку. А капитан – это ведь вы!

Впрочем, такое деление не имело бы совершенно никакого смысла, если бы не одно серьезное нововведение. Авторы наконец дали нам возможность лицезреть своих подопечных и отдавать им приказания без всяких “посредников”. Абордаж превратился в самый настоящий мини-C&C! Берем людей, обводим страшной рамкой и бросаем в самое пекло (это обычные абордажные мостки). Эй, ты куда пошел? Ну-ка, вернись! А ты почему не стреляешь? Остолоп!.. И так всегда. До конца. Боя. Пока враг не сдастся, или вы не останетесь в гордом одиночестве. Снова рискованный шаг, и снова разработчики на коне. Однозначно, взяли себе perk “Интуиция”.

Да, чуть не забыл про шпионаж, который так настойчиво скрывали до самого выхода игры. Местами без шпионов миссию не пройти. Дело обстоит так: нанимаем в порту, куда должен зайти вражеский корабль, сексота (причем обязательно цвета противника). При появлении корабля шпион самостоятельно пробирается на него... и маленький глазик в углу экрана отныне будет показывать нам дорогу. Путеводить. Недурно? И я так думаю.



[4] Отчаянная атака. Пираты сметены.

Дань моде?

А теперь об экзотике. О строительстве. Шибко крутой пират, заработавший кучу денег, может переквалифицироваться в архитекторы. Есть город (кому проще – база), а в нем – несколько зданий, которые мы можем апгрейдить с целью “повышения мощности” (как своей, так и городской). Крепость, понятно, та же самая береговая артиллерия. Маяк – тоже встречался во многих играх (кто не в курсе, увеличивается зона видимости корабля). Губернаторский дворец... сложно сказать, скорее всего, для установления благоприятных отношений с главой колонии. Наконец, основное – доки. В зависимости от их уровня мы получаем возможность строить все более мощные корабли (но стоит это все... ух!). Согласитесь, далеко не всякий флибустьер решится вкладывать честно отнятые пиастры в сооружение губернаторского дворца. Впрочем, как мне кажется, “строительный” элемент нисколько не мешает и гармонично вписывается в общую концепцию игры.



[3] Мой маленький флот.

Весьма!

Похоже, “Корсары” безоговорочно занимают первое место в своем “поджанре”, и вряд ли с этим кто-либо будет спорить. Неплохой геймплей; удобный и, главное, простой интерфейс (очень много полезных “горячих клавиш”, как и в Commandos, обеспечивающих быстрое взаимодействие с окружающим миром); скромная, но добротно сделанная графика (не 3D, конечно, но мило: симпатично прорисованные модели судов, города-обаяшки... да, все в это единообразном top-down’е, ну и что? не одними Абсолютно Трехмерными живы игры)...

P.S. Маленький совет: во время игры активно оперируйте клавишами “P” и “Q”. Очень помогает.



СИМУЛЯТОРЫ

ИСТОРИЯ ОДНОГО ГОРОДА

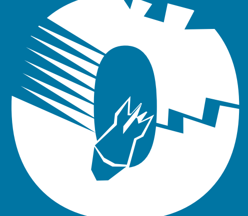
Что такое “тайная слава”

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА



Так уж повелось, что о самых интересных вещах мировая общественность узнает очень нескоро. А чаще всего — никогда. Для подавляющего большинства людей понятие “холодная война” было некой абстракцией. Однако существовало меньшинство, для которого эта самая война была повседневным занятием...



том, что в действительности происходило на том “холодном фронте”, который лежал под водой, можно судить по редким кусочкам информации, которые все же всплывали наружу... “Причины гибели американской подводной лодки “Скорпион” не установлены; некоторые полагают, что имел место сговор между советскими и американскими военными с целью скрыть некоторые подробности инцидента от политиков с обеих сторон”... “Министерство обороны США отрицает прямую или косвенную причастность американской подлодки “Огаста” к гибели советской лодки “К-219”... “Американская атомная лодка “Батон-Руж” по возвращении из Баренцева моря была сдана на слом”...

Это не полный перечень.

Необходимое предисловие

В начале 80-х годов эпоха подавляющего американского подводного превосходства постепенно подходила к концу. Новые советские ракетные подлодки уже были избавлены от необходимости совершать самоубийственные вояжи к побережью США. Многоцелевые субмарины проекта 671РТМ по уровню шумности почти догнали американские “Пермиты” и “Стерджены”. Наконец, в 1981 году в состав Северного флота вступил “убийца авианосцев” – первая ракетная лодка проекта 949.

Хотя первый “Лос-Анджелес” вступил в строй уже в 1976 году, на долю этой серии (впоследствии ставшей самой многочисленной в истории атомного подводного кораблестроения; всего было построено 62 единицы, а общая стоимость программы по грубым подсчетам составила около 55 миллиардов зеленых рублей) выпало нести службу именно в таких условиях – условиях все увеличивающейся мощи советского флота.

Все эти лодки назывались в честь городов – за исключением одной – “Хаймэн Риковер”. Риковер – это адмирал, “отец” американского атомного подводного флота...

Номер один

Историю современных истребительных авиасимуляторов принято вести от F-19 Stealth Fighter. Интересно, что первый серьезный сим “Лос-Анджелеса” приходится ему родным братом: в том же 1988 году MicroProse выпускает игру Red Storm Rising.



[1] Центральный пост настоящего “Лос-Анджелеса”. Фотография панорамная — 360 градусов.
[2] Опять-таки настоящий “ЛА”. На полном ходу.

Несмотря на то что RSR не поддерживал чего-то серьезней, чем видеоадаптер типа EGA, эта игра даже сейчас остается не последним из “атомных” симуляторов. Не так давно под нее был выпущен Pentium-патч – без него она отказывалась работать на машинах, вооруженных упомянутым процессором.

Вообще говоря, RSR имел все необходимые составляющие подводного симулятора: в него были заложены реалистичные технические данные “Лос-Анджелеса”, игра имела очень серьезную и хорошо проработанную систему гидроакустики, динамическую кампанию... и многое другое. За прошедшие десять лет некоторые технические нюансы так и остались неповторенными.

Примерно в то же время компания Electronic Arts выпускает игру 688 Attack Sub. Более подробно мы обсудим эту тему, когда речь зайдет о ее продолжении – SeaWolf.

Реальный же мир продолжал меняться... Уже затих громовой скандал с “Тошибой”, окольными путями продавшей Советскому Союзу особые прецизионные фрезерные станки – в конечном итоге это привело к появлению очень тихих советских “охотников-убийц” проектов 971 и 945. В том же 1988 году в строй вступает “Сан-Хуан” – первый из “Лос-Анджелесов” серии 688(I) – новая электроника, способность делать минные постановки и “ледовая” конструкция: заваливающиеся носовые горизонтальные рули и усиленное ограждение боевой рубки, чтобы можно было проламывать им лед. Это было не случайно: советские стратегические ракетоносцы уже вовсю орудовали под арктическими льдами.

Нечто универсальное

В период с 1989 по 1994 год в строй вступили еще 17 “Лос-Анджелесов”. И один выбыл...

Справедливости ради заметим, что в истории с “Батон-Руж”, сданной на металлолом, не было ровным счетом ничего мистического. Отрицать причастность к инциденту американцы не могли, поскольку в корпусе одной из советских лодок проекта 945 застряли детали с маркировкой “Сделано в США”. Дело было в 1992 году...

Несколько субмарин приняли участие в операции “Буря в пустыне” – тогда они выпустили в общей сложности 11 “Томагавков”.



[3] Red Storm Rising. Абстрактный “командирский терминал”.

Других событий также хватало... Первый выстрел новой торпедой Mk48 ADCAP. Свертывание программы по разработке ракеты-торпеды “Си Ланс”. Но самое главное – резкое сокращение программы строительства новейших лодок типа Sea Wolf (“холодная война” все же закончилась, а одна такая продвинутая лодочка, как выяснилось, стоит аж два миллиарда). Поэтому вместо пятидесяти единиц было решено построить только три. Таким образом, роль “Лос-Анджелесов” еще больше выросла.

Перейдя от судостроительных заводов “Ньюпорт-Ньюз” и “Электрик Боутс” к нашим делам, отметим вот какую вещь.

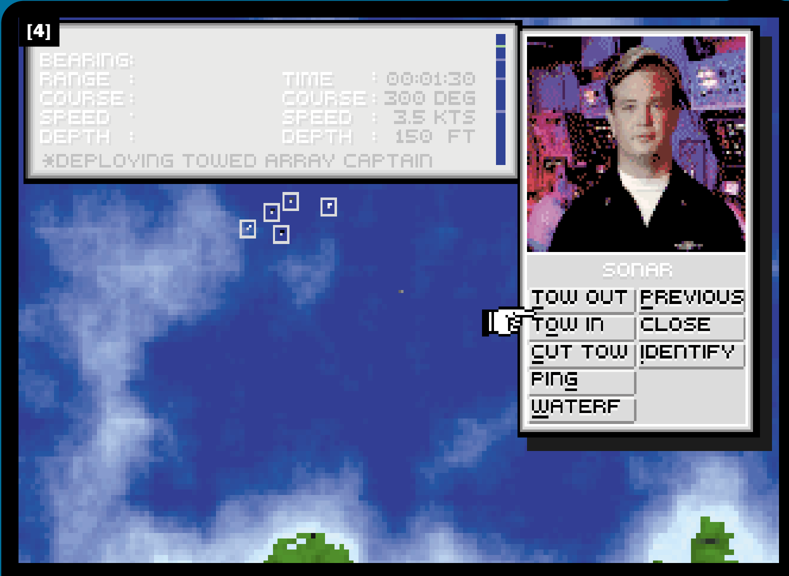
Строго говоря, игра SeaWolf от Electronic Arts изображает “Сивулф”, а не “Лос-Анджелес”. Если бы не...

...То, что по своим характеристикам объект изображения не тянет ни на одну подлодку мира. С одной стороны. А с другой – это прямой потомок упомянутой 688 Attack Sub. Поэтому мы храбро вносим его в этот материал.

SeaWolf – очень редкая вещь. Симулятор с нулевой реалистичностью. Именно симулятор и именно с нулевой. Такое очень редко, но бывает. Еще один его недостаток – жуткие дыры в AI, позволявшие выработать абсолютно выигрышную тактику.

Плюсы – это, конечно, возможность multiplayer (очень редкий гость в таких играх) и потрясающий дизайн. SeaWolf разрабатывался в то время, когда высшее достижение человечества определялось формулой 320x200x256, – но даже сейчас он выглядит неплохо. Что касается музыки, то стоит лишь заметить, что ее писал FatMan (кто играл в “Седьмого гостя”, тот меня поймет).

В этот же период разрешилась ситуация с самым многострадальным из “Лос-Анджелесов” – “Хьюстоном”. За свою жизнь лодка успела врезаться в буксир, попасть в рыбачьи сети, пережить некую аварию вооружения и даже немного подгореть. Но когда при уходе с перископной глубины отказал клапан





[4] SeaWolf — акустик. На “панораме” вход в гидроакустическую рубку находится чуть правее навигационного дисплея (большого, красного).
[5] Fast Attack — консоль управления оружием. На “панораме” она слева…

шнорхеля (самого страшного не произошло, хотя несколько подводников были списаны “из-за последствий психологического шока”), терпение начальства лопнуло, и командир Джон Сол-третий был отстранен от командования…

В соответствии с веяниями…

В 1996 году Sierra выпускает симулятор Fast Attack. Его название – это всего лишь сленговое обозначение атомной многоцелевой подлодки, а вовсе не “быстрая атака” (как думают даже некоторые американцы).

На протяжении некоторого времени FA был лучшим симулятором атомной подлодки. Подобной сверхдетальности в этой сфере еще не встречалось. Можно даже утверждать, что по этой части создатели допустили некоторый перебор – в конце концов командир не должен заниматься всем сразу, поскольку у него в подчинении находится такая вещь, как экипаж.

Если абстрагироваться от этой и некоторых других мелочей, то можно с уверенностью сказать, что Fast Attack установила новый стандарт атомных подводных симуляторов. Что имело и другую сторону: с этого момента такие игры стали еще более элитными, чем самые “хардкорные” авиасимы. Теперь случайный геймер лишился всяких шансов разобраться с подводным симулятором, не прибегая к помощи документации.

Последний стал первым

В 1997 году увидели свет два очень непохожих продукта на одну и ту же тему: Tom Clancy SSN и 688(I) Hunter/Killer.

Иногда резко нетрадиционный подход дорогого товарища Клэнси к созданию игр дает ошеломительный результат – так было с Rainbow Six. Но чаще он приводит к появлению игр, которые общественность не понимает и не принимает… Так произошло и с SSN – хотя это единственный из существующих симуляторов “Лос-Анджелеса”, более или менее реалистично имитирующий динамику движения лодки под водой и располагающий некоторыми уникальными нюансами (например запрет торпедной стрельбы на высоких скоростях; поскольку торпедные аппараты “Лос-Анджелеса” расположены под некоторым углом к оси корабля, это действительно так, но, как ни странно, это никому не интересно).

688(I) Hunter/Killer – это совсем другая история… Игру делали те же люди, что и SeaWolf, – но разница просто потрясающая… Хотя вышеупомянутый сивулфовский стиль был почти полностью утрачен, игра приобрела дьявольский уровень реализма (один бывший американский подводник сказал мне: “Знаешь, я рассчитал столько КПДЦ – мало не покажется… так вот – очень похоже”). В дополнение к этому был еще и multiplayer с поддержкой TCP/IP (что имело губительные последствия для моего, и далеко не только моего, распорядка дня).

Hunter/Killer – это лучшее из того, что есть на сегодня…

Still on patrol

Название того, что заменит “Лос-Анджелес”, уже известно – “Вирджиния” (она эффективней, чем 688, но дешевле, чем “Сивулф”). Правда, это произойдет еще не скоро.

Но в общей сложности восемь “Лос-Анджелесов” выведены из состава флота. Два из них переоборудованы в экспериментальные платформы.

В виртуальном мире ситуация не настолько ясна. Хотя Ким Кастро и сказал нам, что работы по созданию 688 Gold в настоящее время не ведутся, можно с уверенностью предположить, что Jane’s и Sonalysts вернутся к этой теме, как только закончат Fleet Command.

Посмотрим…





[6] Tom Clancy SSN. Самый оригинальный (и далеко не самый плохой) представитель серии.
[7] 688(I) Hunter/Killer. Место рулевого. На “панораме” оно в глубине — чуть левее упомянутого навигационного дисплея…



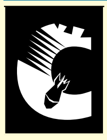
РОЖДЕНИЕ ИГРЫ

SPORTS CAR GT



НАШ ВЫБОР

Расстановка акцентов крупными фирмами-издателями нередко заставляет здорово удивляться. Огромное количество раскручиваемых игр незаслуженно получает пристальное внимание публики и прессы, в то время как достойным проектам зачастую приходится пробиваться самостоятельно. Этак по-ломоносовски.



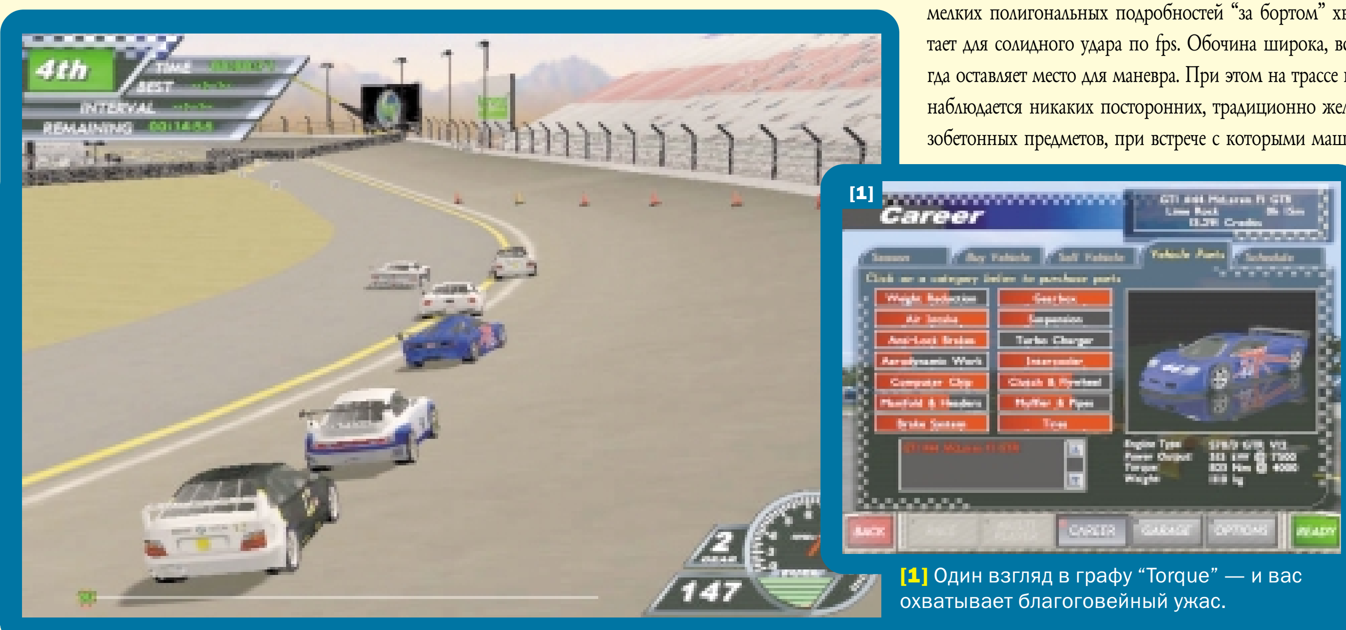
Совершенно непонятно, например, почему Electronic Arts решила спустить на тормозах Sports Car GT. Этот аркадный (да, все же несколько аркадный) гоночный симулятор, одним махом раздавив жалкие воспоминания о последней NFS, прочно водрузился на место Самого Любимого и Почитаемого.

Актеры и декорации

"В хорошие игры играть прикольно, а в плохие обломно", – сказал как-то один мой приятель (давайте простим ему подростковый сленг) – и был совершенно прав. Даже такие прозаичные существа, как компьютерные автосимуляторы умудряются делиться на удачные и не очень – несмотря на то что в последнее время они отличаются друг от друга не сильнее коренных жителей Зимбабве. Разумеется, на взгляд заезжего европейца. Можно до последнего сантиметра выверять трассы, позволить подвинтить каждую стопорную гайку в двигателе, а играть будет по-прежнему интересно лишь тогда, когда едешь против движения и врезаешься во все подряд.

Уважаемые коллеги, перед нами изящнейший образчик незатейливого симулятора, превращенного живой человеческой мыслью и, разумеется, элементарным трудом программистов в отлично скроенную игру. Превращение из поделки в творение обошлось без попутного изобретения колеса, велосипеда или автомобиля. Просто кто-то точно знал, что именно нужно добавить к штампованному изделию, чтобы стало хорошо.

Вероятно, вы будете слегка недовольны, но не сказать ни слова о графике Sports Car GT невозможно. В пику настойчивому стремлению автосимуляторов стать реалистичными даже в графике, SCGT благополучно обходится незатейливым, немного мультипликационным вариантом. Но! Идеально сохраняет форму кузовов и пропорции автомобилей. Даже с минимальной детализацией трассы и простейшими текстурами отсутствует ощущение картонности виртуального мира, нет привычной клаустрофобии, вызываемой даже у самых крепких бойцов безвкусно размалеванными стенами горизонта. Наоборот, ландшафты весьма живописны, а мелких полигональных подробностей "за бортом" хватает для солидного удара по fps. Обочина широка, всегда оставляет место для маневра. При этом на трассе не наблюдается никаких посторонних, традиционно железобетонных предметов, при встрече с которыми маши-



[1] Один взгляд в графу "Torque" — и вас охватывает благоговейный ужас.

на моментально сбрасывает скорость до нуля – как стадо слонов, увидевших стадо мышей. Все абсолютно честно: вылетая за пределы трассы, вы имеете подтвержденное местной конституцией право совершать кульбиты вплоть до полного удовлетворения. Сторонники экстремальных видов спорта обнаружат те самые пуленепробиваемые заборчики лишь на изрядном расстоянии от асфальтовых тропинок, используемых подавляющим большинством нормальных водителей.







[2] Враг будет остановлен любой ценой! Даже левым бортом.
[3] Лот 44. McLaren F1.

Что касается класса GT, то в идеальном варианте в этих соревнованиях используются слегка причесанные тюнингом серийные автомобили. На деле же с BMW M3, Porsche 911, Ford Mustang и Mercedes CLK по трассе катаются не всегда доступные среднестатистическому бюргеру McLaren F1, Panoz GTR, Mosler Raptor, Callaway. Так что Sports Car GT, реально существующие в Штатах соревнования, уже давно стали полигоном для испытания новых двигателей и технологий вообще. Тем более приятно покататься на виртуальных репликах машин, доводкой которых занимаются фирмы "делающие-даже-Corvette-быстрее". За цитату отдельное спасибо скромной фирме Callaway. Может, они делают дизельные Twin Turbo для "Гольфа"?

Легко о серьезном

Любимый персонаж из фильма "Такси" долго прикалывался над "Мерседесами". Между тем его замечательное "Рено" в списки Sports Car GT никогда не попадало. А CLK гоняется с большими дядями и чувствует себя великолепно. Выбор машины вообще очень важен – даже в симуляции. Чтобы несколько облегчить игроку жизнь, авторы SCGT разбили обширный автопарк на четыре подкласса: GTQ, GT3, GT2, GT1. Впрочем, руководствовались они не только соображениями порядка. Предлагаемая в игре "кампания", последовательность заездов, выдает более мощные машины постепенно, растягивая удовольствие и одновременно обучая пользоваться не испытывающими недостатка в мощности автомобилями. Для того чтобы добраться до GT3, вам придется сначала успешно закончить серию заездов в GTQ и так далее. Что примечательно, в старшей группе разрешается участвовать автомобилям из младших, но не наоборот. Так, в GT3 есть единственная чудесная BMW, которая запросто отнимает первые места на любой трассе у соперников класса GT2...

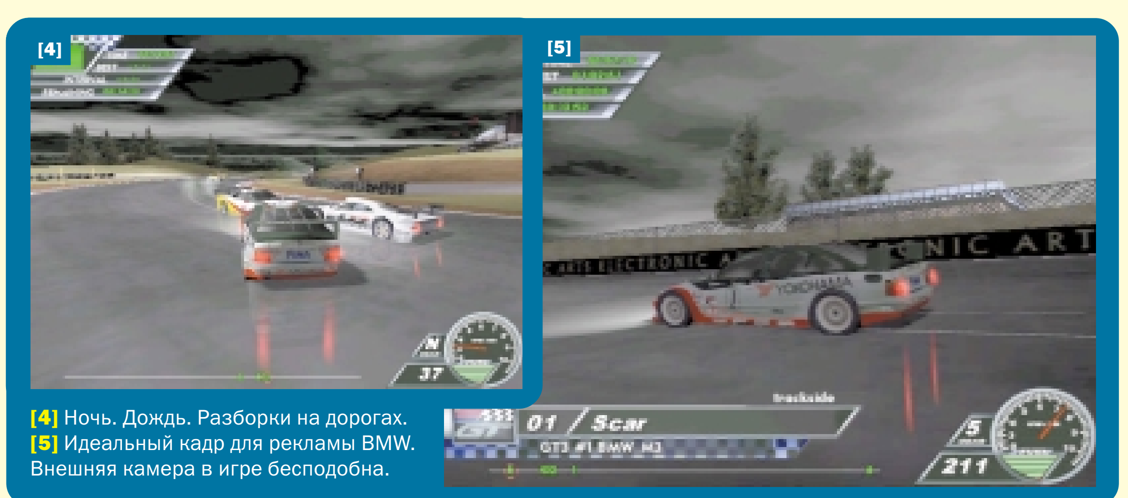
Вопрос, как машины разных классов могут соревноваться, весьма логичен. И ответ на него очень прост: грамотнейшая система апгрейдов. Гордость разработчиков, услада игрока. Нехитрый прием, сделавший игры типа Privateer или Mechwarrior бессмертными. Зачастую возможность в любой момент купить новое средство передвижения или поставить на свое сокровище еще парочку модных примочек значит больше, чем самая навороченная графика и спецэффекты. Sports Car GT лишний раз доказывает обоснованность такого подхода. Каждый GT-класс предлагает более десятка уникальных автомобилей. Варьируется цена, комплектация, двигатели и даже привод. Career-режим в самом деле оказывается "карьерой". Чтобы добыть деньги, нужно выигрывать гонку. Правильно вложив финансы в автомобиль, победить легче.

А теперь о самом тюнинге. Процесс максимально упрощен – есть набор компонентов, которые можно довести "до ума", и максимум три ступени апгрейда. Никакой конкретики, лишь "Шины-1", "Шины-2" и "Шины-3". Выбирать между Bridgestone и Good Year не приходится, так что разберется и непрофессионал. А главное, впечатляет сам набор: уменьшение общей массы автомобиля, установка новых воздухозаборников, ABS, тормозной системы, глушителя, коробки с шестой передачей, подвески, турбины, шины, установка интеркулера и проведение аэродинамической доводки кузова. Нечто! Внятные комментарии подскажут вам, что именно дает та или иная примочка. Остается лишь выигрывать заезды (награждается первая тройка) и с умом вкладывать денежные ресурсы. Будет ли ваша машина делать всех на старте, проходить на большей скорости повороты или иметь меньший тормозной путь? Вы знаете достоинства и недостатки своего стиля езды – так усильте или компенсируйте их соответствующими технологическими приемами.

Звучит аркадно, правда? Но в этом и вся прелесть Sports Car GT. Игра ни в коем случае не претендует на серьезную симуляцию, хотя у нее было бы гораздо больше шансов, чем у любой NFS. Для пущего очищения совести разработчики сделали дополнительную опцию в пит-стопе – "Garage". Здесь более серьезная атмосфера: подбирается давление и твердость резины, регулируется антикрыло, подвеска, передачи, баланс тормозов и распределение веса авто. "Аркадный" игрок может никогда не заглянуть сюда и выигрывать чемпионаты, а "профи" этот маленький уголок доставит несколько приятных минут. Кто же откажется еще чуть-чуть повозиться с любимой машиной? Очередное изменение несколько упрощенной системы общих характеристик автомобиля (масса, мощность, крутящий момент) греет сердце и душу. Мозг наполняется мягкой музыкой, а рука (где бы достать TM F1?!) выжимает акселератор. Упоение скоростью.

Скромное обаяние GT

SCGT привлекает прежде всего своей "правильностью". Здесь все предусмотрено и неплохо продумано. Каждый раз, начиная новый сезон в доступном вам классе, вы выбираете не только машину, на которой придется откатать все трассы, но и полностью кастомизируете



[4] Ночь. Дождь. Разборки на дорогах.
[5] Идеальный кадр для рекламы BMW. Внешняя камера в игре бесподобна.

сложность этапа. Четыре положения, от аркадного минимума до неблагоразумного максимума, имеют длительность заезда, общее количество оппонентов и, конечно, их мастерство. Ключевое значение имеет именно длительность гонки – ведь в GT, как и во всех приличных соревнованиях, заезды на время, а не на примитивное количество кругов. Выбрал предельную реалистичность, будь добр, откатай полтора часа по кольцу в несколько километров. Напряжение совершенно жуткое. К последней минуте нервы уже ни к черту (особенно, если идешь без отрыва), и покалечить автомобиль ничего не стоит. А любая поломка автоматически означает потерю времени и – как следствие, проигрыш. Представляете, откатать пару часов по виртуальному кольцу и сойти с дистанции из-за элементарного просчета с запасом горючего! Проверено: обидно до слез. И если до половины общего времени вы еще можете сойти с дистанции и начать все с начала, то миновав роковую черту, вы отрезаете любые пути к отступлению. Принудительный выход приравнивается к проигрышу и безжалостно регистрируется.

К неумолимости секундомера прибавляется мрачная решимость бортиков. Шмякнувшись со всей дури о заграждение, вы имеете шанс получить полный букет повреждений: от искореженного воздухозаборника до выведенного из строя рулевого управления. Бешеная динамика машины испаряется, уступая место неторопливому ковылянию к pit stop. Единственная радость от столкновений, шанс исковеркать кузов, злобно пресечена. Модели спорткаров не умеют деформироваться – и точка. Приходится довольствоваться постным списком неисправностей.

В pit stop'е тоже самоуправство. В полном смысле этого слова! Как только автомобиль (даже по ошибке!) пересекает невидимую черту, отделяющую pit от трассы, управление и парковку берет на себя компьютер. С одной стороны, удобно: пока машина катит со скоростью 88 километров в час, вы можете выбрать требуемые виды работ и обслуживания в незатейливом меню. К вашим услугам замена резины, корректировка антикрыла, дозаправка и возможность устранения неисправностей. Расходы превращаются в лишние секунды в "счете", предъявляемом после подтверждения своего выбора. Главное – не ошибиться. Так, в pit stop-меню присутствует странная опция замены "живого" водителя на "неживого". За удовольствие передачи управления вашим болидом компьютеру ровно на один круг приходится расплачиваться тридцатисекундной задержкой и отвратительной ездой этого самого AI. Кстати, случайно выбрав "пересадку", вы уже не сможете отказаться и будете вынуждены отстраненно наблюдать, как по-английски вежливый компьютер в вашем авто пропускает вперед соперников. В такие минуты хочется убивать.

Тем не менее гонка безумно увлекательна. Единственно приемлемый вид "от третьего лица" придает SCGT аркадности, но отнюдь не портит игру. AI лишь изредка ошибается и вылетает в песочницу, он медленнее, чем необходимо, проходит повороты и совершенно непобедим в дружеских потасовках на дороге. С ним лучше не бортоваться, а спокойно пропустить вперед и затем обойти на прямой или широком повороте. У него почему-то всегда больше горючего, чем у вас, и все повороты он проходит по идеальной траектории. На этих соревнованиях было бы откровенно скучно, не появись там homo sapiens.

GT3 BMW M3, бортовой номер 33. Самый большой чит в игре. Этот маленький демон внешне ничем не отличается от пяти-шести его собратьев в этом классе. За исключением того, что это единственная полноприводная машина на всю игру (исключая "секретные" автомобили, конечно)! Боже, как он держит дорогу. Там, где заднеприводные мученики нарезают круги и резво буксуют, Тридцать Третий проходит образцово, с шиком. Именно эта машина, получив все мыслимые апгрейды, делает GT2 как желторотых птенцов. Ай да Sports Car! Полный и задний приводы отличаются, как день и ночь. Роскошная симуляция, полный оттяг. Не может быть ничего прекраснее, чем обгон на круг заднеприводных отстойников на блестящем мокром асфальте трассы, залитом щедрым солнцем фонарей. В сером мареве асфальта бесподобно отражается мощный кузов машины, характерно урчат, разрезая влагу, шины, а сзади, подобно победному стягу, реет шлейф водяной пыли. Я люблю эту игру.





ПРЫТКИЕ УТЮГИ

TOCA 2: TOURING CARS

Против правды не попрешь. Обдумывая название рецензии, никак не мог отвязаться от слова "утюг". И что вы думаете? Открываю февральский .EXE и вижу название превью, включающее в себя именно этот обидный образ! Налицо как штампованные аллегории со стороны вашего покорного, так и оставшаяся абсолютно невыносимой игровая физика.

• Александр Вершинин •



прос на братишек и сестренок TOCA 2 никогда не исчезал. Правда, не в PC-индустрии, а в более приземленном мире игровых автоматов. Под хруст пережевываемого попкорна и бульканье пива в жестянке круги нарезаются значительно легче, а сложность "симулятора" увеличивается по мере поглощения выпивки. Требования чавкающего гонщика невелики, времени всегда в обрез – трасса должна быть пройдена за обеденный перерыв. Так что давайте не будем снобами и признаем: TOCA 2 утилитарна, функциональна, неприхотлива, необходима и достаточна.

Для широких масс

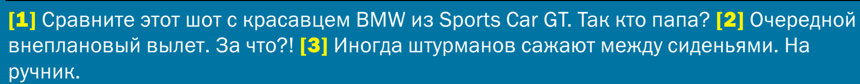
Замысел игры очень прост. Видели по "телеку", как машины по асфальту гоняют? Ну, наперегонки? А теперь бросьте взгляд на экран монитора. Видите, те же самые машинки, точь-в-точь. Только вместо кнопок на пульте дистанционного управления придется использовать их клавиатурных сородичей. Научитесь. Это не сложнее, чем гамбургер развернуть.

Почему игрушка оставляет привкус общепита, понять сложно. Здесь срабатывает целая гамма различных чувств, ощущений, впечатлений. На взгляд со стороны TOCA смотрится очень прилично. Солидные, крупные модели весьма известных автомобилей с крутящимися колесиками, прозрачными стеклами и водителями внутри. Фары горят, отражаются в мокром асфальте. Машины убедительно заносит и разворачивает. Смотреть replay очередной гонки не менее интересно, чем наблюдать аналогичное действо по телевизору. К сожалению, вся красота куда-то испаряется как только начинаешь новый чемпионат и сам садишься за руль.

TOCA 2 предлагает кучу различных видов – в этом ее несомненное достоинство. Вид "изнутри" включает в себя виртуальный кокпит, с ру-

[1]





[2]



[3]



[1] Сравните этот шот с красавцем BMW из Sports Car GT. Так кто папа? [2] Очередной внеплановый вылет. За что?! [3] Иногда штурманов сажают между сиденьями. На ручник.

лем, спидометром и руками водителя. Не очень понятно, почему торпеда сделана так скромно, по-спартански. Появившаяся раньше TOCA Colin McRae Rally, продукт того же производителя, имела гораздо более приличные кабины автомобилей. Из-за досадной недоработки приходится вылезать наружу, к аркадному виду от третьего лица. Опять же любуемся в меру убогими текстурами автомобиля — особенно ужасны колеса. С ними может поспорить только сломанное антикрыло. Зато на разбиваемом заднем стекле написано имя гонщика. Приятная мелочь, дополняемая возможностью как следует помять авто. Конечно, с Carmageddon 2 такой игре соревноваться сложно, но погасшие фонари, убитый спойлер и помятую дверь авторы TOCA 2 гарантируют.

Неужели кто-то еще не понял, что надо делать в нашей бедной TOCA 2? Типичные кольцевые гонки с полным набором удовольствий: кучей автомобилей-близнецов, возможностью их минимального тюнинга, чемпионатом, одиночными и тестовыми заездами. А так как это стопроцентно консольный релиз, чит-коды, секретные уровни и даже маленький чемпионат с новыми машинами внутри большого прилагаются. Дополнительный вид соревнований называется Support Cars. Берите Ford Fiesta (заокеанский брат нашей "Оки") или элементарный картинг — и вперед. Чем успешнее вы будете кататься, тем быстрее вам разрешат опробовать на трассе суперкары — Jaguar, TVR, Lister Storm.

Строптивые железяки

TOCA 2 катастрофически не ощущается скорость движения. 100 миль в час здесь и, скажем, в Sports Car GT абсолютно неравноценны. Идущая на ста милях BMW из GTQ заставляет слышать вой ветра, врывающегося в воздухозаборник. Ford Mondeo из TOCA 2 на этой скорости подобен инвалидке. Никакой динамики, даже намека на внушительную скорость. Хотя постойте! Еле ползущий Ford обладает всеми повадками идущего на пределе своих возможностей автомобиля (на самом деле "Форд" разгоняется до 137 mph, но и на этой отметке острые ощущения равны нулю). Машина чутко реагирует на малейшие манипуляции с рулем. Неосторожное движение — и вы уже танцуете джигу на обочине, в глубоком песке. Вид от третьего лица блестяще заваливает не столь уж многочисленные достоинства игровой физики. Кто-нибудь видел, насколько грациозен выброшенный на берег нефтеналивной танкер? Попробуйте TOCA 2. Кажется, что соблюдающая скоростной режим в пределах города машина вдруг попадает в массивное, но невидимое масляное пятно. Занос красив и приводит в неистовую ярость.



[4] Дорогу, господа! Всем синим положено быть в авангарде.
[5] Такая легкая на подъем "Формула". Редкий кадр.

С другой стороны, заносы, пожалуй, единственный приятный момент местной физической модели. Все стандартные машины обладают передним приводом. В силу чего могут проходить повороты с красивым управляемым заносом, буквально за уши вытягивая автомобиль из, казалось бы, неминуемого полета за пределы трассы. К тому же в момент крутого виража обычно чуть сдвигается в сторону внешняя камера, добавляя при этом процентов сто к зрелищности происходящего. На все остальное, особенно на пинбольные замашки автомобиля, врезающегося в бортик ограждения, внимания лучше не обращать.

К чести Codemasters, противник ведет себя на трассе очень достойно. Радость первая: враги не танки. Они легко выталкиваются с трассы и, что самое приятное, так же подвержены стихийным заносам, как и вы. AI ответственно относится к правилам поведения на дороге — не трется и не подрезает, всегда пытается избежать столкновения — даже если при этом приходится выезжать на обочину. Чудеса честности! Хотя слишком уж радоваться все-таки не стоит. "Враги" по-прежнему чудесным образом делают вас на старте, причем так резво, что угнаться за ними нет никакой возможности. Только разводишь руками — а на стандартных ли машинах ездят соперники, как все встает на свои места. Компьютер начинает спотыкаться на поворотах и не спешит выжимать все ресурсы из машины даже на длинной прямой. Типичные поддавки.

Правила игры в TOCA 2 окончательно возвращают к кислой действительности. Для перехода на следующий этап чемпионата необходимо набрать определенное количество очков. Считаются очки за два заезда, количество кругов в первом из которых урезано вдвое. На квалификацию дается только одна попытка, а на ознакомление с трассой вообще ни одной. Используйте single race, детишки! Победители награждаются секретными уровнями и кодами, а побежденные отправляются на второй заход. Драгоценные очки могут отобрать даже в процессе гонки — за грубую игру на трассе. Так что постарайтесь толкать своих компьютерных коллег мягко, почти нежно.

Общее впечатление все равно остается неприятным. Такие замечательные моменты, как динамически, во время гонки, изменяющиеся погодные условия (что делает функциональным традиционно бесполезный пункт "Смена резины" в пит-стопе) не могут вытянуть на хороший уровень явно недоделанную игру. По крайне мере будем надеяться, что Codemasters именно не закончила TOCA 2 — исключительно из-за уже сложившейся доброй репутации фирмы. Для приставки уровень достаточный, но PC требует от разработчиков больших жертв. EXE



ЖЕЛЕЗО

ГАЛОПОМ ПО ЧИПСЕТАМ



Битве титанов и продолжению ловли безумных fps посвящается

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО



Краткий курс истории 3D-ускорителей на PC можно штудировать по продуктам всего двух компаний. Чипы от 3dfx создали спрос на 3D-акселерацию. Продукты NVidia открывали новые, щедро затуманенные горизонты. .EXE вот уже полтора года ведет оперативные репортажи с фронтов жатвы fps.

конкуренции 3dfx и NVidia можно слагать эпосы. Я ограничусь лишь кратким описанием битвы титанов.

Они были

Первым был... Нет, не Voodoo Graphics, а чип Nvidia NV1. Зверь появился еще в 1995 году и обрабатывал не только 2D/3D-графику, но и звук. Тогда NVidia выбрала весьма нестандартный подход к 3D-акселерации: NV1 был и остается единственным чипом, оперирующим не с плоскими треугольниками, а с выпуклыми четырехугольными поверхностями. Заодно чип обеспечивал расчет освещенности по алгоритму Фонга (функция, отсутствующая во всех современных игровых 3D-акселераторах).

Теоретически, такой подход снижал количество многоугольников в сцене и, как следствие, уменьшал нагрузку на центральный процессор, переваливая ее на крепкие плечи создателей игр. NVidia разработала собственный 3D API, рекомендуя девелоперам "для достижения максимальной производительности" использовать только его (в теории чип поддерживал еще несколько распространенных API).

Тогда инициатива NVidia провалилась. Виной тому были сложности с программированием NV1 и классическая дилемма яйца и курицы: платы плохо продавались из-за отсутствия игр, а разработчики не спешили творить для чипа с туманными рыночными перспективами. Кроме того, интеграция 2D- и 3D-графики со звуком вряд ли принесла бы тогда плоды: 3D был уделом игроков-энтузиастов со сложившимися предпочтениями в 2D-графике и звуке. Трудно было, не прибегая к насилию, убедить владельца Matrox Millennium или, скажем, Gravis Ultrasound отказаться от чтимой железки в пользу странного гибрида.

Провал NV1 больно ударил по NVidia: компании пришлось сократить более половины штата и полностью пересмотреть свой подход к 3D-акселерации.

Этот чип у них Voodoo зовется

3dfx выпустила свой первый чипсет для PC (до этого компания разрабатывала ускорители для игровых автоматов) осенью 1996 года. Дитятко любовно назвали Voodoo.

Производительность и функциональная широта Voodoo Graphics обеспечили чипсету годовой отрыв от конкурентов. Более того, его архитектура оказалась настолько удачной, что прижилась во всех продуктах 3dfx. Неудивительно, что Voodoo Graphics быстро завоевал



3dfx Voodoo 3 3000

культовую популярность у игроков. Его влияние на индустрию переоценить невозможно: Voodoo фактически создал массовый спрос на 3D-акселераторы.

Характерно, что 3dfx не пошла по пути интеграции, выпустив чипсет для "чистых" 3D-ускорителей. Поклоннику игр, ощутившему нехватку fps, не нужно было жертвовать любимым видеоадаптером или, упаси боже, звуковой платой. За несчастные 250 долларов он получал удвоение fps в Quake и все прелести 3D-акселерации (в первую очередь поражающую воображение билинейную фильтрацию текстур).

Кроме того, 3dfx очень разумно подошла к непростому вопросу API, реально поддерживая все актуальные интерфейсы, но ненавязчиво демонстрируя девелоперам преимущества собственного Glide. Многие разработчики, привыкшие к удобству Glide, до сих пор используют этот API при создании игр, уже позже портируя свои программы в Direct3D.

Развивая успех, 3dfx попыталась увеличить продажи за счет рынка новых PC. Voodoo Graphics был незаменим для апгрейда, однако платить за отдельные 2D- и 3D-акселераторы при покупке компьютера позволяли себе очень немногие. Интегрированный 2D/3D-ускоритель был бы в таких случаях весьма полезен.

Так весной 1997 года появился Voodoo Rush – слегка модифицированный Voodoo Graphics, устанавливаемый на одну плату с 2D-чипом третьих фирм. Чипсет не снискал популярности из-за сниженной производительности и проблем совместимости с частью Glide-игр. 3dfx даже пришлось объявить о бесплатном обмене плат с Rush (забавно, один из смыслов этого слова – спешка) на ускорители Voodoo Graphics.

Что такое осень — это Riva

После провала NV1 корпорации NVidia пришлось полностью пересмотреть свой подход к акселерации 3D-графики и разработать новый продукт с чистого листа. Так осенью 1997 года появилась Riva 128 – полноценный 2D/3D-чип, обеспечивающий 3D-акселерацию в High Color и поддерживающий новейшую шину AGP.

На этот раз NVidia решила не связываться с разработкой фирменного API, а изначально настраивала чип на максимальную эффективность в Direct3D.

Riva 128 действительно заставила Voodoo Graphics подвинуться. Особенно в Direct3D. Особенно на быстрых PC. Однако с OpenGL-шутерами (GLQuake/Quake 2) у чипа возникли серьезные трудности. На выпуск стабильных OpenGL-драйверов NVidia потратила почти полгода, вызвав массу отрицательных эмоций у пользователей.

Платы на Voodoo Graphics тем не менее оставались непревзойденным решением для апгрейда старых систем, так как предъявляли значительно меньшие требования к ресурсам ЦП. Возможности Riva 128, наоборот, полностью раскрывались лишь на самых мощных на тот момент PC.

В результате компании поделили сферы влияния: 3dfx сосредоточилась на продуктах для конечных пользователей, NVidia – на акселераторах для производителей PC (OEM).

3dfx возвращается

Весной 1998 года на смену Voodoo Graphics пришел Voodoo 2. Новый чипсет обгонял предшественника по меньшей мере вдвое, а также обеспечивал "бесплатное" мультитекстурирование (наложение двух текстур на треугольник за дин проход).

Зачем это нужно? Дело в том, что алгоритм Гуро (стандартный метод расчета освещенности, применяемый во всех современных акселераторах) весьма примитивен: 3D-ускорителю передаются значения освещенности вершин треугольника, интерполируя которые он вычисляет освещенность остальных точек. Приведу пример "неверной" работы алгоритма Гуро. Предположим, источник света равноудален от всех вершин равностороннего треугольника. Очевидно, что освещенность всех его вершин будет одинакова. В реальности центр треугольника должен быть освещен наиболее интенсивно, а вершины (как самые удаленные от источника света точки фигуры) – наименее. Однако 3D-ускоритель, следуя заветам Гуро, вычислит одинаковую освещенность для всех точек треугольника. Таким образом, добиться впечатляющих световых эффектов, полагаясь лишь на стандартный алгоритм, невозможно. Поэтому разработчики современных игр используют так называемые карты освещенности (lightmaps) – текстуры с проекцией света на данный треугольник. Карты освещенности смешиваются с основной текстурой, позволяя разработчикам управлять освещением каждой точки треугольника. Именно так реализовано цветное и динамическое освещение в Quake 2 и Unreal.

Итак, на разработку Voodoo 2 у 3dfx ушло полтора года. Стоит отметить, что никаких серьезных архитектурных усовершенствований этот чипсет не имел. И мультитекстурирование, и работа в SLI были заложены в старый добрый Voodoo Graphics. Просто использовались эти возможности лишь в серии профессиональных ускорителей Obsidian компании Quantum3D. Но кого кроме зануд-аналитиков волнуют внутренности любимой железки? Игроки требовали fps и новыя разрешения – Voodoo 2 обеспечивал и то и другое.

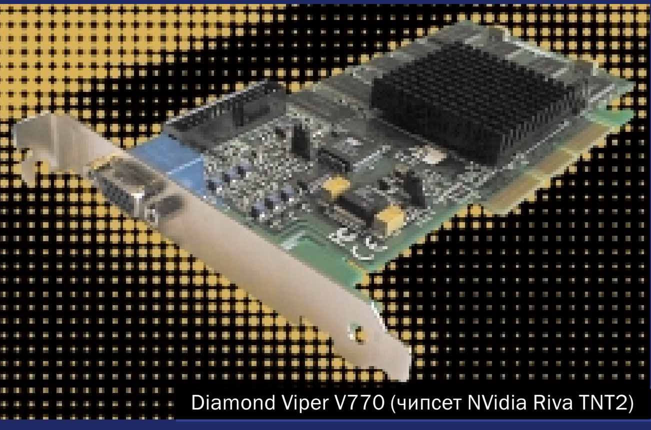
NVidia наносит ответный удар

Злейший друг 3dfx снова напомнил о себе осенью. Riva TNT – новый флагман NVidia – отличался от предшественника весьма серьезно: чип имел два конвейера рендеринга, обеспечивал 3D-акселерацию в True Color и адресовал до 16 мегабайт ОЗУ. Умение NVidia не повторять собственные ошибки похвально: Riva TNT сразу поставлялась с полноценными OpenGL-драйверами. Присущие Riva 128 проблемы с качеством рендеринга также были исправлены. Безусловно, новый чип был очень силен. Есть только одно "но": обещано было гораздо больше. Ранние пресс-релизы NVidia сулили пиковую скорость текстурирования в 250 миллионов пикселей в секунду (читай: работу чипа на частоте 125 МГц). Однако из-за проблем с выпуском чипов по технологии 0,25 мкм TNT производились по устаревшей норме 0,35 микрон, что ограничивало их тактовую частоту 90 мегагерцами. Теперь переверните страницу и посмотрите на частоту TNT2. То-то же...

Той же осенью 3dfx разродилась новым чипом Voodoo Banshee. Он стал первым полноценным 2D/3D-ускорителем в истории компании. Лишенный одного текстурного процессора, Banshee не мог составить серьезной конкуренции Voodoo 2. TNT чип обгонял только на системах со слабым ЦП. Впрочем, задачи подмять всех перед Banshee не ставились. На этом чипе было обкатано новое 2D-ядро, необходимое для будущих продуктов. Время 3D-апгрейдов прошло. Потребители, в массе своей, не желали выкладывать деньги за отдельные 3D-ускорители. Похоже, Voodoo 2 стал последним "чистым" 3D-акселератором...

До встречи осенью

История показывает, что на разработку существенно нового 3D-акселератора уходит не менее года. Однако 3dfx и NVidia, выпустившие последние продукты прошлой осенью, вынуждены реагировать на обострение конкуренции, начав продажи Voodoo 3 и TNT2 в апреле/мае. Не стоит ожидать от этих чипов экстраординарных результатов: пока нам предлагают лишь улучшенные версии старых продуктов. Подождем урожайной осени...

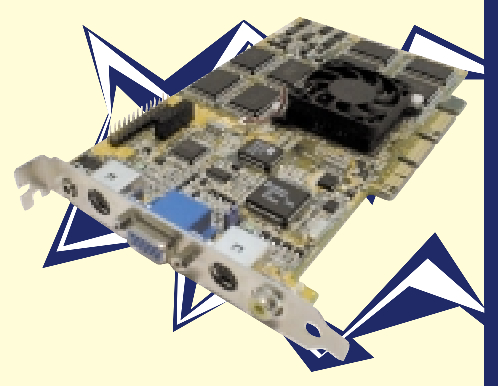


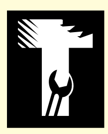
Diamond Viper V770 (чипсет NVidia Riva TNT2)

DEJA VU, ИЛИ БЕЗУМИЕ FPS

• Николай Радовский •

Читатели-железячники, ответьте нам откровенно: названия каких железок вот уже несколько месяцев не дают вам покоя? Обзоры каких железок на ведущих (знать бы, куда...) западных веб-сайтах привлекают больше всего внимание посетителей? Какие железки более всего ждут в России? Наконец, последний вопрос (не пугайтесь, он слегка нестандартный — стилистически, но зато очень правильный — по смыслу): о каких железках сталепрокатное подразделение какого журнала снова напишет первым в России?





TNT2 и Voodoo 3. Voodoo 3 и TNT2. TNT2 и Voodoo 3. Voodoo 3, TNT2 и, конечно же, примкнувшая к ним проворная тестовая лаборатория Game.EXE. Таковы правильные ответы на вышеозначенные вопросы в порядке их поступления.

Вы поняли: это свершилось. Однако на этот раз эйфория улетучилась подозрительно быстро и практически без остатка. Ее сменило устойчивое ощущение "все это я где-то и когда-то уже тестировал". "Deja vu", – солидно констатировал знакомый психиатр и открыл .EXE #9'98...

Как мы тестировали

Подопытные ускорители устанавливались в систему с материнской платой ASUS P2B, 128 мегабайтами 8-ns памяти SDRAM, жестким диском Quantum Fireball EX 12.7 и монитором ViewSonic PT770. Тесты проводились на процессорах Pentium III 500, Pentium II 300 и Celeron 266. Для сравнения мы приводим результаты тестов плат ATI Rage Fury (чипсет ATI Rage 128), Diamond Viper V550 (чипсет Nvidia Riva TNT) и Metabyte Wicked3D Voodoo2 SLI.

Перед прогоном тестов отключалась синхронизация с VSYNC и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц). Все измерения проводились на английской версии Windows 98 с установленным DirectX 6.1.

Перед тестированием в Unreal мы устанавливали патч версии 2.24 и включали опции Volumetric lighting, Coronas и Shiny Surfaces. Все ускорители, за исключением Voodoo 2, тестировались в Direct3D-версии игры.

ASUS AGP-V3800	
Цена	$190
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	NVidia Riva TNT2
Тип установленной памяти	SGRAM
Установленный/макс. объем памяти	32/32
Тактовая частота чипсета	125 МГц
Тактовая частота памяти	150 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 300 МГц
Видеовход/видеовыход	есть/есть
Использованная версия драйверов для Windows 98	1.0
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★
КАЧЕСТВО РЕНДЕРИНГА ★★★★☆
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ПОЛНОТА ★★★★
ИТОГ 4.0

Это первый попавший к нам на тестирование ускоритель на TNT2. От V3400TNT (результаты тестов этого акселератора опубликованы в предыдущем номере .EXE) V3800 унаследовал видеовыход и видеовход. Однако ASUS и этого показалось мало, и плата была дооснащена выходом для стереоочков. К сожалению, попавший к нам экземпляр ими не комплектовался. Отмечу лишь, что текущие драйверы V3800 поддерживают работу стереоочков только в Direct3D-играх.

На V3800 установлена SGRAM с временем выборки 7 наносекунд, нестабильно работающая на частотах выше 160 МГц. Поэтому плата вряд ли удовлетворит любителей разгона.

Результаты тестов производительности V3800 не привели нас в восторг. Признаюсь, лично я ожидал от TNT2 большего. Ускорители на чипах NVidia существенно отстают от Voodoo 3 2000 во всех играх с мультитекстурированием. Причина в архитектурных различиях чипов. TNT2 (впрочем, как и TNT) имеет два конвейера растеризации. Они способны работать в двух режимах:

1) Параллельная обработка двух пикселей. В этом режиме каждый конвейер обрабатывает по одному пикселю, накладывая на него одну текстуру. Так как TNT2 работает на частоте 125 мегагерц, в этом режиме чип потенциально может "обмолачивать" по 250 миллионов (125 миллионов тактов в секунду х 2 пикселя за такт) пикселей в секунду.

2) Наложение двух текстур на один пиксель, или мультитекстурирование. Две текстуры смешиваются по определенному закону (такая операция называется альфа-смешением, или alpha blending) и наносятся на пиксель. В этом режиме TNT2 обрабатывает лишь один пиксель за такт, поэтому пиковая скорость текстурирования падает до 125 миллионов пикселей в секунду.

На первый взгляд, мультитекстурирование бесполезно на TNT2: чип потенциально способен обработать два пикселя, вместо того чтобы возиться с нало-

жением двух текстур на один. Хотя карты освещенности (текстуры, смешиваемые с текстурами объектов для создания сложных эффектов освещения) можно накладывать за отдельный проход, это потребует дополнительных циклов на чтение видеобуфера. Поэтому поддержка мультитекстурирования безусловно полезна любому чипу, и TNT2 здесь не исключение.

Спецификации TNT2 не поражают новизной: почти все это мы видели и у TNT.

Добавлена поддержка 32 Мбайт памяти (TNT адресовала лишь 16), 32-битного Z-буфера (TNT знала только о 16- и 24-битных), кроме того, с восьми до 32-х бит увеличена разрядность буфера шаблонов (stencil buffer) и повышена частота RAMDAC.

Остановимся на каждом из новых свойств подробнее.

Теоретически, 32 Мбайта памяти становятся необходимы для игр в 1280x1024 True Color. Это разрешение съедает почти 16 Мбайт под видео и Z-буферы, не оставляя пространства для хранения текстур. Я, однако, сильно сомневаюсь в оправданности таких сумасшедших режимов: TNT2 еле справляется уже с 1024x768 True Color.

Увеличенная глубина Z-буфера позволит TNT2 корректно отображать сложные (с большим разрешением по оси глубины) сцены, однако сегодняшние игры ориентированы на 16-битные буферы глубин.

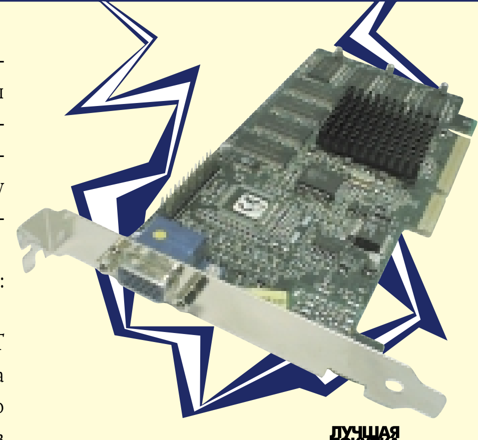
Буферы шаблонов не задействованы до сих пор. Одно время велись разработки патча для Unreal, использующего буфер шаблонов TNT для расчета теней, однако из-за проблем со скоростью и визуальными артефактами работа над ним практически прекращена.

Поддержка AGP 4X – еще более сомнительное достоинство. Во-первых, этот режим не поддерживает ни один современный чипсет материнских плат. Во-вторых, игры до сих пор не используют столько текстур, чтобы нуждаться в AGP-текстурировании, а для передачи вершин вполне достаточно пропускной способности PCI.

Вместе с архитектурой TNT2 унаследовал и болячки предшественника. Серьезные требования к ресурсам ЦП лишают смысла установку плат на TNT2 в слабые системы. На Pentium II 300 V3800 сумел обогнать значительно более дешевый Voodoo 3 2000 лишь в Incoming (игре без мультитекстурирования) при разрешении 1024x768. На Celeron 266 отставание V3800 было тотальным.

Дороговизна True Color – еще одно родимое пятно продуктов Nvidia. В тестах при "реальном цвете" с TNT2 на равных конкурировал ATI Rage 128 – чип предыдущего поколения, работающий на существенно меньшей тактовой частоте.

Итог. ASUS AGP-V3800 – мощный 2D/3D-акселератор с широким набором функций. Если вы готовы пожертвовать производительностью в пользу функциональной широты – обратите на него внимание.



3dfx Voodoo 3 2000

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА EXE

Цена	$135
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	3dfx Voodoo 3
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	16/16
Тактовая частота чипсета	143 МГц
Тактовая частота памяти	143 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 300 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	1.0
Поддержка OpenGL	мини-порт

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★☆
КАЧЕСТВО РЕНДЕРИНГА ★★★★☆
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ПОЛНОТА ★★★☆
ИТОГ 4.5

3dfx, как много в этих знаках... 3D-чипсеты этой компании были, пожалуй, самыми частыми гостями нашей тестовой лаборатории. Встретить их можно было на детищах большинства ведущих производителей 3D-акселераторов. Сама 3dfx (именно так, через строчную "d", именуется теперь эта компания) предпочитала не связываться с производством плат, поставляя заказчикам лишь чипы. Те времена ушли безвозвратно. В декабре прошлого года 3dfx объединилась с STB (довольно известным производителем видеоадаптеров) и объявила о намерении не поставлять новые чипы третьим фирмам, а заняться производством ускорителей самолично.

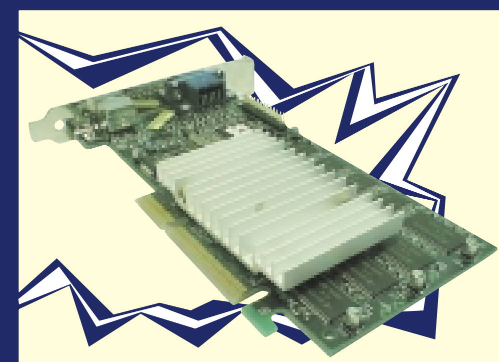
Итак, сегодня под наш скальпель попали первые видеоадаптеры 3dfx. Вскрытие показало: изюм есть. Имя ему Voodoo 3. Сразу отметим его (имени, а не сухофрукта) обманчивость: чип имеет гораздо больше общего с Banshee, чем с Voodoo 2. Это полноценный 2D/3D-акселератор, не нуждающийся в дополнительной видеоплате. Хотя имевшийся у нас ускоритель устанавливался в слот AGP (выпускается также PCI-вариант Voodoo 3 2000), AGP-текстурирование он не поддерживал. Рендеринг в True Color также оставлен за бортом. Поэтому функционально Voodoo 3 практически не отличается от Banshee. Правда 3dfx не стала ограничиваться разгоном чипа, добавив в Voodoo 3 второй текстурный процессор. Так был исправлен один из существенных недостатков Banshee: несовместимость с мультитекстурированием. Архитектурно новый акселератор очень похож на старожила Voodoo 2: оба чипсета имеют один конвейер, оснащенный двумя текстурными процессорами. Таким образом, Voodoo 3 может обработать не более одного пикселя за такт, однако способен наносить на него две текстуры без дополнительных затрат. В старых (то есть не знакомых с мультитекстурированием) играх один из текстурных процессоров Voodoo 3 простаивает. TNT2 работает в таких случаях эффективнее, используя оба конвейера и обрабатывая по два пикселя за такт. Например, в Incoming, написанном под DirectX 5 (поддержка мультитекстур появилась лишь в шестой версии DirectX), с TNT2 смог соперничать лишь Voodoo 3 3500. Однако в современных (осведомленных о мультитекстурировании) экшенах Voodoo 3 работает в полную силу, а Riva TNT2 вынуждена отключать один из конвейеров. Именно этим объясняется лидерство чипов 3dfx в Quake 2 и Unreal. Подчеркну, опубликованные результаты тестов Voodoo 3 в Unreal получены на Direct3D-, а не Glide-версии игры (то есть все платы тестировались при равных условиях).

Несовместимость свежих чипов 3dfx с частью старых Glide-игр стала уже печальной традицией. Voodoo 3, увы, тоже не стал исключением. Например, ускоритель не живет с Glide-версией NFSIII. Совместимые с Voodoo 3 патчи для Unreal и Requiem к моменту написания этих строк уже были доступны через Интернет. Отмечу, все опробованные нами Glide-игры ("демки" Rollcage и Descent 3, а также полные версии Dethkarz и MadTrax) работали на Voodoo 3 вполне нормально.

Адептов разгона Voodoo 3 2000 вряд ли разочарует: попавший к нам экземпляр платы стабильно работал на частоте 170 МГц.

Стоит отметить качество RAMDAC нового ускорителя: 2D-картинка была безупречна даже в разрешении 1280x1024. Несмотря на аналогичную частоту RAMDAC, обе платы на TNT2 не обеспечивали подобного качества 2D-графики.

Итог. Voodoo 3 2000 – полноценный 2D/3D-акселератор, наравне конкурирующий с Voodoo 2 SLI. Да, он лишен многих вкусных бонусов (рендеринг в True Color, поддержка больших текстур, AGP-текстурирование), однако по скорости в этой ценовой группе с ним не сравнится ни один конкурент. Если вы желаете наслаждаться играми в 1024x768, но не хотите платить за это удовольствие более $150 – альтернативы Voodoo 3 2000 просто нет.



3dfx Voodoo 3 3000	
Цена	$180
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	3dfx Voodoo 3
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	16/16
Тактовая частота чипсета	166 МГц
Тактовая частота памяти	166 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 350 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/есть
Использованная версия драйверов для Windows 98	1.0
Поддержка OpenGL	мини-порт

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★★
КАЧЕСТВО РЕНДЕРИНГА ★★★★☆
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ПОЛНОТА ★★★☆
ИТОГ 4.5

Рецепт приготовления Voodoo 3 3000 прост: берем Voodoo 3 2000, слегка разгоняем сам чип, память и RAMDAC, а для остроты ощущений добавляем видеовыход. Употреблять продукт следует охлажденным, поэтому 3dfx снабдила его массивным радиатором. Также на Voodoo 3 3000 установлена более быстрая память (с временем выборки 6 наносекунд, вместо 7 у V3 2000), способная работать на бОльших тактовых частотах. Во всем остальном платы идентичны (одинакова даже их разводка). Все функциональные ограничения Voodoo 3 2000 свойственны и старшему брату.

Кроме модели 3000, 3dfx анонсировала также плату 3500, работающую на частоте 183 мегагерца и оснащенную цифровым интерфейсом для жидкокристаллических мониторов. Однако с массовым производством этих ускорителей возникли трудности. Мы оценили производительность Voodoo 3 3500, разогнав до 183 МГц Voodoo 3 3000.

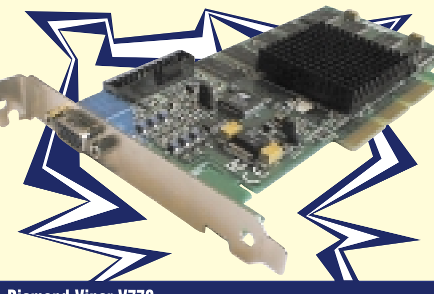
Результаты тестов Voodoo 3 3000 не могут не впечатлять: это первый 2D/3D-акселератор, обгоняющий Voodoo 2 SLI. Интересны результаты Unreal: на всех платах Direct3D-версия игры работала быстрее, чем Glide-порт. Видимо, Glide-версия игры хорошо оптимизирована только под Voodoo 2. В остальных тестах Voodoo 3 3000 не оставлял шансов SLI.

Однако давайте задумаемся: сколько fps нам нужно реально? Все Voodoo 3 с легкостью "обмолачивают" более шестидесяти кадров в секунду в подавляющем большинстве игр. То есть плата зачастую может рассчитать больше кадров, чем способен показать монитор. Может быть, стоит увеличить разрешение? Перейти, например, на 1280x1024. Я пробовал играть в этом видеорежиме на 17-дюймовом мониторе, но не отметил никаких существенных изменений в качестве картинки.

Фактически, продукты 3dfx вплотную подошли к такому уровню производительности, после которого любые увеличения мощности становятся неощутимы. Впору подумать о красоте, однако 3D-акселерация в True Color — самое адекватное приложение мощности Voodoo 3 — осталась, увы, нереализованной.

Стоит отметить качество рендеринга Voodoo 3 в 16-битных видеорежимах. 3dfx неплохо поработала над улучшением алгоритмов дизеринга, и в разрешении 1024x768 артефакты, связанные с недостатком цветовых оттенков при выводе градиентных заливок, практически незаметны.

Итог. Voodoo 3 3000 — лидер в 3D-производительности. Однако сегодня за $180 хотелось бы получить нечто большее, чем сонм fps в High Color.



Diamond Viper V770	
Цена	$190
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	NVidia Riva TNT2
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	32/32
Тактовая частота чипсета	125 МГц
Тактовая частота памяти	150 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 300 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 1.73
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ★★★★
КАЧЕСТВО РЕНДЕРИНГА ★★★★☆
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ПОЛНОТА ★★★★
ИТОГ 4.0

Этот TNT2-ускоритель отличается от ASUS AGP-V3800 прежде всего отсутствием видеовходов и видеовыходов, а также типом памяти (SDRAM вместо SGRAM). Производительность плат практически идентична. Публикуемые результаты их тестов не совпадают лишь из-за различий в драйверах. Дело в том, что мы получили новую версию эталонных драйверов NVidia за несколько часов до сдачи этого материала и успели протестировать с ними лишь одну из плат. Выбор пал на V770 по чистой случайности: AGP-V3800 в тот момент просто не оказалось под рукой.

Diamond анонсировал две версии V770: стандартную и Ultra. Обыкновенные V770 работают на частотах 125/150 (125 МГц — тактовая частота чипа, 170 МГц — памяти), Ultra — 150/183. Нам достался стандартный вариант платы. Судя по всему, Viper V770 Ultra будет выпускаться ограниченными партиями, и массовые продажи этих плат в России пока маловероятны. Похоже, NVidia еще не в состоянии наладить массовый выпуск чипов TNT2, стабильно работающих на 150 мегагерцах.

V770 оснащен SDRAM с временем выборки 6 наносекунд, без проблем живущей на 195 МГц, однако установленный на нашем экземпляре платы чип TNT2 не желал работать на частотах выше 140 МГц. Так что получить V770 Ultra "в полевых условиях" нам не удалось.

Новые драйверы помогли V770 опередить V3800 почти во всех тестах (труднообъяснимым исключением стал лишь Quake 2 в True Color). Однако Voodoo 3 2000 в играх с мультитекстурированием TNT2 так и не догнала. Особенно сильное отставание новых чипов Nvidia проявлялось в Unreal: 32 fps в 1024x768 — непростительно низкий результат для претендующего на лидерство 2D/3D-акселератора.

В заключение стоит отметить, что мы получили Diamond Viper V770 и ASUS AGP-V3800 до начала их продаж в России и вынуждены приводить ориентировочные розничные цены на обе платы.

Итог. Viper V770 — добротный ускоритель на TNT2. Плате придется столкнуться с очень серьезными конкурентами: дешевым и мощным Voodoo 3 2000 и лучше оснащенным AGP-V3800. Поэтому успех продаж V770 в первую очередь зависит от реальной розничной цены.

Суровый диагноз

И Voodoo 3, и TNT2 трудно отнести к "новому поколению" 3D-чипов. Скорее, это усовершенствованные версии заслуженных продуктов.

Выбор между ними сводится к выбору между максимальной скоростью "здесь и сейчас" и прорвой "пока" невостребованных функций. Вопрос не нов. Подобная альтернатива возникала всякий раз после появления новых ускорителей 3dfx и NVidia. Владельцы Voodoo, вероятно, выберут Voodoo 3, а обладатели

TNT, наверное, предпочтут платы на второй версии чипа. Большинство остальных потенциальных покупателей, скорее всего, будут руководствоваться ценой. Здесь Voodoo 3 2000 пока остается вне конкуренции.

Огромное спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования 3D-ускорители:

IPLabs	728-4101
"Белый Ветер – ДВМ"	www.whitewind-dvm.com
F.K. Product	262-9156
ATI	www.atitech.com

Incoming (Pentium III 500)

	AGP-V3800	Viper V770	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000	Voodoo3 3500	Voodoo2 SLI	Rage Fury	Viper V550
800X600 High Color	108,1	114,1	96,8	109,5	116,7	98,1	74,1	77,5
800X600 True Color	73,2	84,6					69,7	48,1
1024X768 High Color	80,3	88,5	64,8	75,9	84,7	67,6	50,7	55,2
1024X768 True Color	49,5	57,9					46,0	31,4

Incoming (Pentium II 300)

	AGP-V3800	Viper V770	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
800X600 High Color	75,0	75,7	78,3	78,9
800X600 True Color	69,5	74,7		
1024X768 High Color	69,3	76,6	64,1	71,5
1024X768 True Color	45,7	57,7		

Quake 2 demo1.dm2 (Pentium III 500)

	AGP-V3800	Viper V770	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000	Voodoo3 3500	Voodoo2 SLI	Rage Fury	Viper V550
800X600 High Color	80,2	81,7	101,1	113,2	119,5	101,0	60,2	60,0
800X600 True Color	64,6	49,6					58,6	46,8
1024X768 High Color	53,4	57,0	67,9	79,5	88,2	68,2	39,8	38,4
1024X768 True Color	39,5	34,3					38,2	28,3

Quake 2 demo1.dm2 (Pentium II 300)

	AGP-V3800	Viper V770	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
800X600 High Color	56,5	66,2	76,9	77,9
800X600 True Color	54,0	49,2		
1024X768 High Color	49,6	55,5	65,4	71,5
1024X768 True Color	39,0	34,2		

Unreal (Pentium III 500)

	AGP-V3800	Viper V770	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000	Voodoo3 3500	Voodoo2 SLI	Rage Fury	Viper V550
800X600 High Color	36,4	41,2	54,4	55,8	55,4	64,3	33,5	30,5
800X600 True Color	29,8	33,5					30,9	24,2
1024X768 High Color	27,2	32,0	44,1	48,3	50,5	51,9	23,4	21,9
1024X768 True Color	22,8	24,7					20,6	17,5

Unreal (Pentium II 300)

	AGP-V3800	Viper V770	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
800X600 High Color	26,8	29,2	34,0	34,0
800X600 True Color	23,8	26,5		
1024X768 High Color	20,0	25,1	32,3	33,0
1024X768 True Color	18,1	21,0		

Quake 2 demo1.dm2 (Celeron 266)

	AGP-V3800	Viper V770	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
800X600 High Color	36,0	48,3	58,5	58,5
800X600 True Color	35,7	45,1		
1024X768 High Color	34,6	46,9	56,1	57,5
1024X768 True Color	32,7	34,2		

Incoming (Celeron 266)

	AGP-V3800	Viper V770	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
800X600 High Color	45,2	45,7	49,2	49,1
800X600 True Color	45,0	45,8		
1024X768 High Color	44,0	47,1	50,5	50,6
1024X768 True Color	41,7	47,1		

Unreal (Celeron 266)

	AGP-V3800	Viper V770	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
800X600 High Color	19,8	21,0	23,2	23,3
800X600 True Color	18,5	20,2		
1024X768 High Color	16,2	18,7	21,9	22,2
1024X768 True Color	14,6	17,0		



Восемь подвигов

•Михаил Калинченков•

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ Commandos: Beyond the Call of Duty НА УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ “HARD”

Не знаю, кому и насколько помог прошлый солюшен, но лично я, обыгравшись в первых “Коммандос”, без труда прошел аддон даже на уровне “Hard”. Несмотря на кучу новых возможностей моих подопечных, к которым надо было еще привыкать. Что? Вы тоже так хотите? Пожалуйста.

Миссия 1: Channel Island,Ла-Манш, 14 июля 1940 г.

Ни для кого не секрет, что в свое время Третий Рейх вовсю готовился к вторжению в Англию. Но для этого сначала надо было занять острова Ла-Манша. Судьба в лице Генштаба забрасывает наш отряд на один из таких затерянных клочков земли. Задача — уничтожить зенитки, радар и маяк.

Болтаться в лодке под носом у фрицев — пошлое занятие. Не спешите расстреливать Снайпером всех, кто попадает в зону действия прицела (запомните: патроны надо тратить только в крайних случаях). Лучше возьмите Лодочника и тихой сапой подберитесь к лестнице. Отсюда, улучив момент, камнем отвлеките часового наверху и за его спиной разберитесь с остальными. Теперь уже можно подгонять лодку. Дальнейшее развитие событий легко угадывается. Единственное затруднение — это еще одна лестница, площадь перед которой прекрасно просматривается тремя гансами! Рассчитав амплитуду поворотов их голов, используйте Снайпера. Следующая затем простейшая зачистка не составит труда, лишь возле лифта (внизу) рекомендую не оставлять трупы, а перетаскивать их наверх (кстати, подъем хорошо виден патрулю — ждите его возвращения). Теперь непосредственно о целях. Взрывчатка раскладывается вся целиком, но рядом с двумя нижними пушками ставятся бочки. Снайпер прицельным выстрелом взрывает дальнюю, потом из пистолета — ближнюю и спускается вниз. У него обязательно должен остаться хотя бы один патрон, поскольку лодка пройдет лишь в проход из двух мин! Одна — Снайперу, вторая — Лодочнику (он может достать с берега). И вперед!

Миссия 2: Югославия, 23 апреля 1941 г.

Пароль: EW3ON

А вот здесь разработчики начинают повторяться. Подобную миссию мы уже видели, только тогда пришлось спасать французского коллегу, а сейчас — югославского партизана. Одна проблема — его держат под прицелом и при малейшей тревоге расстреляют.

Кстати, это практически самый бескровный уровень. Основная задача — пробраться на территорию зоопарка. Для этого Шпион, сняв форму с ближайшего часового, будет зачищать местность возле дома, дожидаясь там охранника зоопарка (в форме часового патруль моментально раскусывает вас, в форме охранника — никогда). Затем вся команда за спинами патрулей проникает в зоопарк. Здесь я настоятельно не советую устраивать бессмысленный джихад, просто потихоньку пробирайтесь к машине. Шпион в легкую снимает всех “расстрельщиков”, по одному оттаскивая их за стену. Улучив момент, когда патруль возле входа повернется к вам спиной, полезайте в машину и уматывайте во весь дух. При некотором навыке в управлении авто у вас получится убраться довольно быстро.

Миссия 3: Крит, 10 июня 1942 г.

Пароль: D5Y1F

Куда нас только не забрасывали! Теперь вот в край минósских скульптур попали (они тут на каждом шагу). А проклятые фашисты охраняют здесь какую-то жуткую бомбу (HS 293), навигационную систему которой нам предстоит благополучно выкрасть.

Основная трудность в том, что Берету предстоит тащить эту самую боеголовку на себе аж через всю карту — следовательно, зачистка тотальная. Она несложна, и выполняет ее все тот же Берет. Покинув дом, он пробирается к лестнице вниз, снимая часовых. При необходимости используйте “подопытных” часовых, очень помогает. Торопиться свинчивать боеголовку не стоит, пусть себе лежит. Разбирайтесь с местными (неплохо было бы влезть по самому левому краю стены наверх и проводить операцию оттуда — так проще). Когда вся ложбина будет очищена (за исключением, естественно, патруля), подгоняйте Снайпера — он понадобится наверху. Тратьте патроны на всех, кто вам мешает, здесь экономия не требуется. Ну, думаю, по пустой дороге подогнать грузовик несложно. Загружайтесь!



[1] Скажите спасибо взрывчатке, фашисты!
[2] А вот и она — бомба!

Миссия 4: Германия, 11 сентября 1943 г.

Пароль: WF4ZG

Вот как! Почти в логове зверя. И снова разработчики повторяются. В прошлый раз мы взрывали "Леопольда", который должен был крушить Т-34, а теперь – почти такую же пушку, готовую отправиться в Сицилию бить союзников. Скучно.

И сама миссия нудная до ужаса. Постоянно прятаться за какими-то промышленными механизмами, где помещается только один человек, – вот и вся стратегия. Часовые разбросаны здесь так, что снять их просто. Мешают лишь патрули, но и от них, как показывает опыт, реально скрыться. Может быть, не с первой попытки, но реально. Так или иначе ваша задача в начале – пробраться к зданию станции сзади, для этого придется разбираться с небольшим лагерем немцев. Самый распространенный прием здесь – пачка сигарет, ибо практически все часовые стоят спиной к палаткам и не дают прохода. Но любопытство их погубит. Добрались до станции? Спокойно раскладывайте взрывчатку под пушкой. Да, не забудьте про бронепоезд на запасных путях – он тоже лишний в этой войне. Дело Снайпера – снимать часовых на вагонах, имеющих обыкновение просматривать очень большую территорию. Вот, кажется, и все... Взрываем, уезжаем. На фирменном локомотиве.

Миссия 5: Германия, 15 июля 1944 г.

Пароль: 4HSAB

Все вы, конечно, знаете о заговоре офицеров Вермахта против Гитлера. Так вот, вам предоставляется шанс принять в нем самое непосредственное участие. Для этого нужно выкрасть некоего полковника спецслужб, которому удалось пронюхать о готовящемся покушении.

Правда, не всем бойцам удастся начать действовать сразу. Брат Шпион умудрился попасть в плен, надо бы его оттуда вызволить. Дорога к тюрьме не очень сложна. Охранники выманиваются сигаретами, но, при желании, стоит захватить одного и с его помощью отвлекать остальных. Но будьте осторожны: при малейшей тревоге полковник поспешит к своей машине. Кстати, по пути заберите патроны для Снайпера. Их охраняет бедняга часовой. Вытащив Шпиона, направляйтесь к резиденции полковника. Там, на верхнем этаже, болтается неизменная генеральская форма. До нее Шпион может добраться и в форме простого часового, избегая патрулей. И только в ней уже можно направляться к полковнику. Впрочем, нет, прежде стоит подготовить пути для отхода. Шпион с легкостью разберется с часовыми, а затем и с прихлебателем. Несчастного через плечо – и прямиком к Panzer'у. Желающие могут подождать патрулей и оторваться на полную катушку.



[3] Забыв про врага, я просто любовался красивыми моделями...

Миссия 6: Германия, 12 ноября 1944 г.

Пароль: J8TSN

И все-таки Третий Рейх не желает сдаваться. Более того, немецкие конструкторы разработали новый истребитель, способный вернуть фашистам господство в воздухе. Ну а на нас, соответственно, возложена задача уничтожения прототипов.

Это, наверное, единственная миссия, где я использовал прием "три ствола". Задание как бы делится на три части: первая – непосредственно подготовка к взрыву. Ориентируясь по карте, раскладывайте все обладающее способностью детонировать под самолеты, причем старайтесь без необходимости не пересекать ВПП. На ней прекрасно отпечатываются ваши следы, и, пожалуй, эффективно ее минует только Берет, который в случае опасности может закопаться (кстати, ему все равно таскать бочки).

Вторая часть – захват пилота. Этот товарищ бродит в окружении беззаботной охраны, думая, что он в безопасности. Мне удалось вытащить его, не трогая никого вокруг. Глухие они там, что ли? Так или иначе, но без него вы не сможете убраться с этого треклятого аэродрома. Более того, вам придется постоянно следить за ним и своими действиями. При малейшей вашей оплошности он поднимет тревогу. Именно поэтому не имеет смысла таскать его за собой с самого начала.

Наконец, третья часть: самая сложная и самая веселая. Взорвать все модели и шустро добраться до самолета практически нереально. Поэтому имеет смысл затаиться в каком-нибудь углу, плюнуть на тревогу и просто укладывать патрули штабелями. А потом спокойно, без осложнений погрузиться и улететь.

Миссия 7: Германия, 20 ноября 1944 г.

Пароль: LUK2L

Прошло уже полгода с момента высадки союзников в Нормандии. Освобожден Париж, практически очищена Франция. Но нашим героям немного не повезло: Берет и Водитель попали в плен. Теперь Лодочник с Сапером должны вытащить товарищей из лагеря.

Безусловно, не стоит соваться непосредственно на территорию лагеря. Где-нибудь незаметно разрежьте проволоку и отбейте бойцов. Их охраняют недоумки часовые, которые элементарно убираются Лодочником при помощи гарпуна. Но опасайтесь остальных пленных, среди них могут быть и предатели, которые донесут на вас (лично мне удалось ускользнуть лишь раза с пятого, как же много было там желающих спасти свою шкуру ценой жизни других!).

Слева наверху лежит снаряжение Берета и Водителя. Забирайте его и взрывайте здание рядом с лагерем. Заключенные, услышав взрыв, бросятся бежать наверх, и большинство врагов будут отвлечены ими. А вам за это время необходимо добраться до грузовика, остерегаясь часовых на вышках, и смыться, пользуясь всеобщим переполохом.

Миссия 8: Голландия, 18 декабря 1944 г.

Пароль: DUSLZ

Союзники стремительно наступают через Арденны. Но Гитлер готовится нанести им сокрушительный удар.



[4] А вот на этом мы будем улетать.
[5] Начало получилось крайне неудачным.

Секретные планы этого контрнаступления находятся у одного генерала, а вы, как уже всем стало ясно, должны их выкрасть.

Именно в этой миссии наравне с вами будет участвовать девушка, голландская партизанка. Ее функции практически одинаковы со Шпионом (я имею в виду запудривание фрицам мозгов). Но, прежде чем вы до нее доберетесь, придется попотеть.

Первая неприятность: у Лодочника нет акваланга. Он лежит на соседнем острове, и добраться туда можно лишь на лодке. Для этого Снайпер снимет двух часовых на берегу, а Берет разберется с теми, кто рискнет заметить их трупы. И лишь после этого Лодочник может спокойно переправиться и забрать баллоны. Теперь пустите его вниз по каналу до разводного моста. Задача – опустить рычаг. Остальные же будут продвигаться по нижней части карты (кстати, здесь не страшна тревога – выходящих патрулей крайне мало). Когда доберетесь до моста, оперируйте Лодочником. Внимательнее с часовым, охраняющим рычаг подъема моста, – его лучше убрать Снайпером. Затем поспешите к дому партизанки. Достаточно лишь зайти в него, и вы познакомитесь с очаровательной девушкой. С ее помощью вы снимете всех часовых, проблемы могут возникнуть только вблизи здания гарнизона. Неподалеку постоянно ошиваются люди в черном – гестапо. Они запросто распознают разведчицу, поэтому лучше их обойти стороной.

Отведите девушку в ночной клуб и дождитесь, пока туда зайдет генерал. Все, секретные планы у вас! Не спеша прогуляйтесь до катера на пристани. Правда, это еще не конец, придется проплыть по всему каналу. Но если перед этим вы поснимали все посты, то прогулка будет приятной.

Вот и все. Жаль, опять нам не дали поучаствовать во взятии Берлина. Ждем Commandos 2? EXE

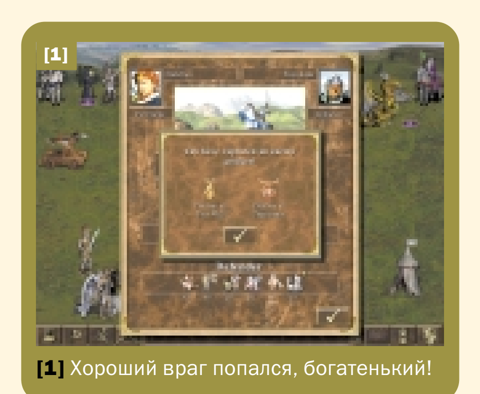


Искусство побеждать-2

•Михаил Калинченков•
•Дмитрий Чернов•
•Сергей Хилько•

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ Heroes of Might and Magic III (магия, тактические хитрости и тотальная критика AI)

Вы все еще делаете это? Несмотря на отличную (местами) погоду, сериал "мелроуз плебс" по ящику, косые взгляды друзей, слезы матери, суровые вздохи отца за газетой? Правильно. Мы поможем вам. Специальный отряд по борьбе с чужими героями только что доставил в штаб новые советы по прохождению Heroes of Might and Magic III.



[1] Хороший враг попался, богатенький!

По щучьему велению...

Итак, в прошлом номере мы провели небольшую прогулку по окрестностям HoMM3, особенное внимание уделив новым архитектурным изыскам. Чем займемся сейчас? Пожалуй, магией. Один из самых сложных вопросов для всех, кто играет в "Героев". Как, где, зачем и до какого уровня отстраивать магическую башню, поедающую, заметьте, немало ресурсов на постройку? А что, если их, ресурсов, всего ничего? Как здесь быть? Давайте разбираться.

По сравнению с предыдущей частью игры система магии претерпела весьма заметные изменения. Первое, что бросается в глаза, это четыре новых свойства героя, имеющих непосредственное отношение к магии, которые можно "качать" так же, как archery, estates, logistics и т.п. Конечно же, речь идет о "скилах" Fire, Water, Air, Earth Magic. Многие поначалу недооценивают пользу этих магических умений, с годами разбираются, что к чему, но... поздно.

К примеру, при Expert Air Magic получаем значительно более сильный удар молнией. То же самое касается метеоритного дождя при Expert Earth Magic (и прочих боевых видов магии, кстати). Но самое интересное как раз начинается при использовании магии небоевой. Если вам доводилось видеть, как работает магия "берсерк" на Expert Fire Magic, полагаем, впечатлений хватило на год вперед. Смотреть на целую кучу сошедших с ума и лупящих друг по другу вражеских юнитов — одно удовольствие. Коллективное благословение, или Haste, тоже действует весьма эффективно.

Но самым сильным заклинанием является, пожалуй, Implosions. Теперь, не имея Expert Air Magic, не попрыгаешь с Dimension Door, как раньше. Скакнул раз и сиди, отдыхай. Жди следующего хода. Но если разобраться, в этом есть свой плюс, и весьма существенный. Вряд ли вы захотите теперь начинать игру варваром и "качать" ему магию до умопомрачения. А ведь раньше этим все и заканчивалось. Никто не хотел играть за хилых магов с нулевой атакой и защитой. Нарасхват шли варвары и рыцари. Взял такого оболтуса, "накачал" ему атаку и защиту, дал с десяток черных драконов — и вперед, с песнями. Скукотища! Все изменила революция. Маги нынче практически равносильны воинам. Эксперт по всем магическим школам легко может устроить бессонную ночь своему противнику. Так что, ребята, крепко думайте...



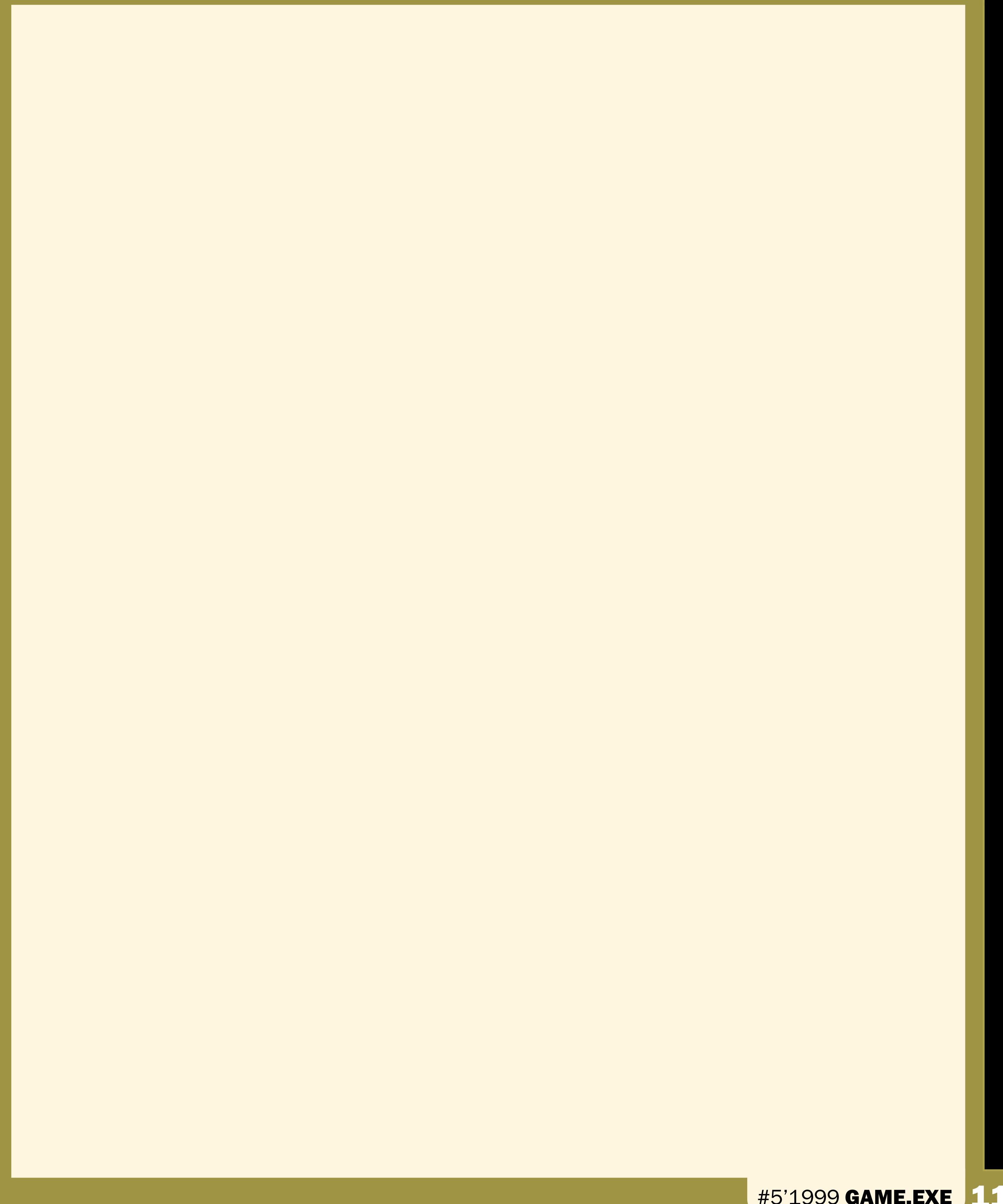
[3] Это она, королева Катерина.

К вопросу о башне

Теперь давайте вернемся к вопросу о проклятой магической башне, которую так хочется построить, а ресурсов никогда не хватает. В принципе, иной раз можно обойтись и без нее, наковыряв для начала магии в "беседках", а затем захватив "гадский" замок — там наверняка будет и башня, в которую никто не помешает вам заглянуть. А свою можно отстроить уровня до второго. Экономия ресурсов и денег налицо. Однако для больших карт все-таки стоит развивать свою башню до упора. Времени на освоение на таких территориях обычно много, и если не гнаться за очками, которыми награждают по окончании уровня, то сделать это можно довольно легко. Что еще? Если не жалко лишнего места, развейте "орлиный глаз" и после боя займитесь мародерством, копаясь в останках убиенного героя и выискивая интересующие магические знания. Правда, способ этот



[2] Маленький кусочек карты, а сколько всего понатыкано...



чреват тем, что в один прекрасный момент вы сами станете предметом мародерства.

В использовании магии особенных тонкостей нет. То, что лучников надо ослеплять, особенно если их много, знают все. Единственный момент, о котором стоит упомянуть: не спешите применять магию раньше компьютерного оппонента. Пусть железный приступит первым. Например, если вы начинаете и сразу же ослепляете чужих лучников, то можете получить следующее: противник это ослепление снимет, а дальше ваши потери зависят от наличия (а точнее, отсутствия) у вас летающих и количества стреляющих у противника. Потерпи вы хотя бы один ход, и ситуация могла бы измениться коренным образом. Кстати, в третьей игре компьютерный недруг почему-то использует dispel очень и очень редко — в отличие от предыдущей версии. Последний совет: не забывайте пополнять свои spell points периодически, дабы не попасть впросак...

Итак, если вы большой любитель воевать именно магией, хватайте замок с титанами и развивайте башню там. Почему именно этот замок? Во-первых, потому что в нем можно, возведя башню, выучить наибольшее количество заклинаний. А во-вторых, потому что там есть волшебники, которые уменьшают стоимость всех чар. И ни в коем случае не рассчитывайте на людской и варварский замки! В первом магия развивается только до четвертого уровня, а во втором — так вообще до третьего. Будьте осторожны — магия варварам не игрушка!





[6] Впереди нас ждет очередное взятие Стэдвика.
[7] Вот такие мы теперь собираем картиночки.

Маленькие хитрости

Но — хватит обижать маленьких. Варвары хоть и тупые, но зато сильные, и аргументы у них не менее веские... а может быть, даже и более. Так что попробуем их слегка реабилитировать и поговорим о тактических тонкостях ведения боя, которых несколько больше, чем при использовании магии.

По сравнению с предыдущей версией игры AI поумнел всего ничего. По-прежнему куча ляпов. Сколько раз было так, что, обладая очевидно слабой армией, компьютер, вместо того чтобы сделать ноги, бегал вокруг, подбирая оброненные ресурсы и занимая свободные шахты, после чего, разумеется, терял героя. Видимо, пара поленьев для AI имеет большее значение, чем живой герой с армией и артефактами.

К третьей части компьютер стал страдать просто маниакальной страстью к слабому полу, то бишь к слабым героям, болтающимся невдалеке от его сильных. Хм... Это надо использовать! К примеру, есть у вас замок, который всенепременно надо захватить, с сильным героем внутри. Допустим еще, что убить того героя вы не в состоянии даже своим самым сильным персонажем. Берем двух героев, одному даем минимум войск, а другому (куда более упитанному) — максимум. Хилым подходим к замку врага на разумное расстояние и начинаем корчить рожи, а вторым героем болтаемся где-нибудь поодаль (лучше при этом иметь из магии что-то типа Dimension Door или Fly). Делаем ход и видим, как компьютер, не удержавшись, скачет по направлению к вашему слабенькому герою, собрав все, что только можно в замке, и, конечно же, выигрывает битву, ужасно этим гордясь. А чтобы вернуться под защиту стен, хода ему не хватает. Мы же спокойно захватываем совершенно пустой замок и празднуем победу. Этот способ проверен на деле не раз, поэтому, если все тщательно спланировать, уровни с подобным заданием можно проходить довольно быстро.

Еще один момент, которым не грех воспользоваться, состоит в том, что компьютер просто ненавидит юнитов первого уровня. Не поскупитесь, возьмите в дорогу каких-нибудь копейщиков. Во время боя главное сделать ими один ход, после чего AI-полководец начнет гасить этих несчастных копейщиков до самого последнего! Электронного друга можно понять, если перед ним три сотни слабых. Но зачем тратить ход на уничтожение дюжины стойких, оставшихся в живых после пары ходов репрессий?

Или, скажем, гибель в водоворотах. По негласному правилу HoMM3, при попадании в водоворот на дно засасывается половина самых слабых войск. "Слабыми" могут оказаться и юниты 7-го уровня, все зависит от общей крутизны отряда. Согласитесь, не так обидно потерять в пучине кентавра-другого. Гораздо печальнее, когда счет пойдет на драконов...

Впрочем, соперник далеко не так туп, как некоторым кажется. AI в совершенстве изучил правила игры Ним и никогда не позволит вам атаковать первым. В связи с этим имеет смысл развивать у героев "тактику", чтобы не дать врагу опомниться, поскольку эксперт по тактике может сразу продвигать свои войска вперед еще перед началом сражения. Чрезвычайно полезная штука!

Вылезать из замка AI просто так тоже не станет, а первым делом начнет прикрывать лучников (зачем это делать при еще целых стенах, не совсем понятно). Поэтому положите все силы на то, чтобы первым истребить стреляющих нехристей, а уж оставшиеся выйдут сами.

И все-таки самое отвратительное проявление искусственного интеллекта — это неимоверное количество героев, блуждающих по карте и доставляющих огромное количество проблем нашему брату. По всей карте понастроили домиков с самыми различными видами войск, и отлов вражеских героев стал значительно сложнее — последние совершенно не стесняются регулярно эти домики посещать, набирая подкрепление.

На этом, друзья, разрешите откланяться — нас ждут новые подвиги. Будут вопросы — пишите. Будут ответы — тем более. Встретимся на континенте.



[4] Town Gate — очень удобная штука в Инферно. Если что — есть куда смыться.
[5] Такие битвы бывают редко, но если случилось... ух!